www.joker.si

203

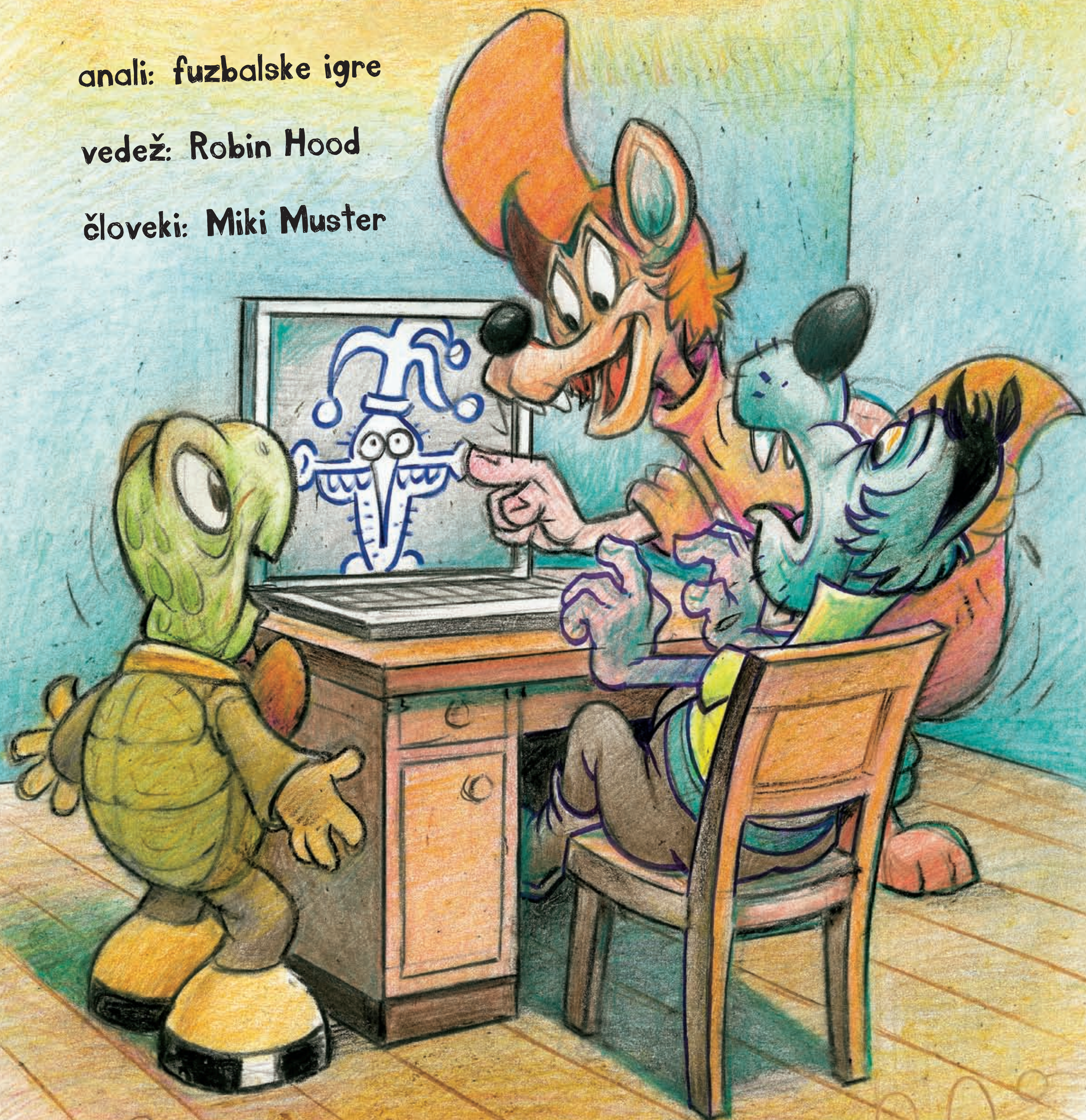
Joker

junij 2010, letnik XIX, 5,80 EUR

anali: fuzbalske igre

vedež: Robin Hood

človeki: Miki Muster



skul paket

OD 1. 6. DO 15. 7. 2010 SKLENI NAVIJAŠKI SKUL PAKET IN Z MALO SREČE ODPOTUJ NA EL CLASICO V BARCELONO*!

šola se ful splača!

Šolska leta so najbolj kul in še posebej poleti pišejo najrazburljivejše zgodbe. Letošnje poletje bo nogometno obarvano, zato je dobro biti v stilu! Skleni **navijaški Skul paket**, uživaj ob njegovih ugodnostih in glasno navijaj za svoje favorite na nogometnem prvenstvu!

kaj vse dobiš

- **Brezplačni dvigi na vseh bankomatih v Sloveniji in v državah evroobmočja.**
- Brezplačno vodenje računa.
- Številne druge ugodnosti.
- **DARILO: KOMPLET ZA PRAVE NAVIJAČE!**

* Srečni nagrajenec si bo s sopotnikom ogledal prelepo Barcelono in večni derbi med španskima velikanoma FC Barcelona : Real Madrid. Pravila in pogoje nagradne igre preberite na http://paketi.nkbm.si.

080 17 50 | www.nkbm.si



Nova KBM

Tisoč zgodb, ena banka.

Nova KBM d.d., Ulica Vita Kraigherja 4, 2505 Maribor, junij 2010

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 203
junij 2010
http://www.joker.si
povprečna naklada: 14 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Z oznanili ta mesec nismo pretiravali, kajti v času branja se bo odvijal največji šov naše panoge, famozni E3 v Los Angelesu. Pošten kos JCTja (če ga prej niso ugrabili v Mehiki) seveda brusi pete, prodaja zijala in kupuje obljube - vse za čimboljši raport v julijski številki.

IGROVJE, KONZOLEC

Quake Live	28	Rocket Knight	40	Mega Man 10 (konz.)	62
Wings of Prey	30	Alien Breed: Impact	41	Skate 3 (konz.)	63
Split Second: Velocity	32	Shrek Forever After	42	Lost Planet 2 (konz.)	64
The Whispered World	34	Simon the Sorcerer 5	51	Pure Football (konz.)	65
The Misadventures of P. B. Winterbottom	36	Future Wars	51	ModNation Racers (konz.)	66
Lead and Gold	38	Mali opisi za PC	52	Sin & Punishment 2 (konz.)	68
Blur	39	Red Dead Redemption (konz.)	54	Mali konzolni opisi	70
		Super Mario Galaxy 2 (konz.)	58	Drkamoževi opisi	72

PREOSTALNIK

Izročilo žogobrca *Glede na najbolj pomemben dogodek tega meseca so anali o fuzbalskih igrah na mestu.* 12
Ekskrementologija *Drek je vedno aktualen in privlačen. Vedež o njem je nuja!* 20
Robin z oglavnico *Legenda o Robinu Hlodu je živa že stoletja. Kaj tiči za njo?* 23
Trdojedrna zakladnica *Strumna japanska avtorska hiša Treasure doživi dolgo zaslužen poklon.* 69
Strič-ki smo mi *Le kdo ne pozna lego stričkov in tetk? Severnokorejski in kubanski otroci.* 77
Očak slovenskega stripa *Ob novi Zvitorepčevi zbirki smo se pogovarjali z avtorjem Mikijem Mustrom.* 80

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak	5	Štorija	89
Uma Turban	26	Kražka	86
Črkožer	84	Jokerplov	89
Slikosuk	86	Crtič deluks	90

20 VRSTIC

Začnem z anekdoto. Novinarski prijatelj, ki se odpravlja na ne-poroko vodilnega prasca te dežele Arturja Šterna, mi dan pred odhodom na to bizarijado odcvetelih pove, da ga je Artur klical. Zakaj? Pa glej, starac, zato, da bi mu v darilo prinesel nekaj Jokerjev, ker Štern je o nadmoči farbovitega magazina bral v Stopu in si na moč zaželel tega žmohtnega čtiva. Itak. Če bi bil Joker meso, bi bil vsa desna polovica Maje Martine Merljak in še njena leva joška, kar je obviozno bolje od LaToye. Seveda mu darujem par zapakiranih izvodov, ki jih ročno dostavi na slavje. Noben od naju pa ne ve, kaj se je v groteskni predstavi vpitja in pijanstva, ki je sledila, z njimi zgodilo. Mogoče niti nočeva vedeti.
Skratka, Arturn Štern bere. Jaz pa tudi, med drugim knjige. Toda glede slednjih sem zadnje mesece skoraj povsem prešaltal na Amazonov bralnik kindle. Testis je bil v cifri 197 in odtlej sem na požarčku dal skozi že nekaj bukev. Predvsem je e-črnilski zaslon balzam za oči, ki ob elcedejih trpijo znatno bolj. S kindla bereš enako udobno kot iz zvezka s črnim tiskom na sivem ozadju, medtem ko baterija zdrži dva tedna. Nad obravnavo PDFjev nisem navdušen, saj je slika ravno toliko premajhna ali prevelika, da ni v redu. Istotako bi lahko stvar imela uro ter mogla bolje rokovati s formati, kot sta .doc in .rtf. Toda kaj bi vpil, če Amazonov e-poštni konvertirni servis deluje odlično. Pošljem jim datoteko, ki jo želim pretvoriti v kindlov format .azw, in nazaj zastonj dobim filet, ki ga po USBju ruknem v bralnik. Stvar rešena. Pa še kupovati mi ni treba ne vem koliko knjig v spletni trgovini, saj imam dovolj nazajbranja raznoraznih zvrsti.
Kljub temu bom v čezoceanskem letu na E3 (v času, ko vi to berete, sem že) poskusil na 10.000 metrih daljinsko nabaviti kako čtivo, s čimer se bom vpisal v novi, ekskluzivni Mile High Book Purchasing Club. Stevardese? Eh, kaj češ z njimi. Naj gredo k Arturju, jih bo vesel. **Sneti**

OGLAŠEVALCI

3D Svet	81	Cockta	92	Kolosej	85	Nova KBM	2, 72
Bolha	85	Colby	61	Ljubljanske mlekarne	11	Panasonic	19, 91
Big Bang	37	Digi	3	Mladinska knjiga	83	PChand	8, 10
Cenex	22	Gnostica	42	Mobitel	83	Wilkinson	31

Naslovnico je narisal seveda Miki Muster in namensko za Joker. To smo važni!

Izdelovanje Jokerja je dandanašnji lažje, kot je bilo v naši pradavnini, katere se zaradi dveh nedavnih jubilejev spominjamo pogosteje, kot bi se je sicer. V pisarni imamo oranžno igralnico s kavčem, velikim televizorjem in lego kockami, doma stokrat zmogljivejše računalnike, povsod hudejša ustvarjalna orodja, neprimerno boljše načine telekomuniciranja, članstvo v evropski federaciji, manj dermatoloških neprilik in predvsem dosti več znanja ter izkušenj. Obenem je Joker prepoznavna blagovna znamka, ki nekaj velja in odpre marsikatere duri. Ali kljub temu je pomembno področje našega dela nazadovalo: založniki bi nas stežka še manj upoštevali.

Joker je že pred poldrugim ducatom let vzpostavil stik z izdelovalci nam zanimive robe. Na vrhuncu svoje internacionalnosti smo imeli na steni pisarne adremo z več kot osemdesetimi založbami in z vsemi od njih smo bili redno v stiku. Pa spočetka ne po elektronski pošti, kot bi se marsikomu zdelo samoumevno. Kasneje že, a sredi devetdesetih let prejšnjega stoletja internetov še nismo uvažali. Sporazumevali smo se po kanalih PTTja. Mi smo težili telefonično, včasih faksovalno, rezultate baranja pa je nato prinesel pismonoša. Ker so bile tvrdke manjše in panoga mlajša, so bili odnosi pristnejši in bolj osebni. Romantično rečeno je bila v predprejšnjem desetletju industrija iger bolj viteška, saj še ni bilo korporativne pokvarjenosti. S PRovci, kot se strokovno reče onim, ki skrbijo za odnose z javnostjo, smo bili na ti. Dasiravno jih večina Slovenije, ki je bila takrat še bolj boguzaritna, ni znala niti pokazati na zemljevidu, nas vseeno niso obravnavali kot podsaharsko Afriko. Ravno nasprotno, Jokerja so imeli radi in pri naših priprošnjah so nam vedno šli na roko. Ob tem gre poudariti, da je tistikrat vsaka poteza zahtevala dosti več truda. Če lahko v sodobnosti screenshote snamem s založnikove spletne strani ali nam jih pošljejo v e-mailu, smo v rosnih Jokerjevih letih slikice dobivali na disketah ali v obliki diapozitivov, večje grafike pa na dragih prosojnicah ter davno izumrlih syquestih.

Inozemska pošta je prihajala vsakodnevno, pogosto kar z urnimi kurirskimi servisi. Število pošiljk je zato botrovalo mnogim burlesknim izkušenjam na brniški carini, ki je čeznočno pošto neredko zadrževala po več dni. Ampak prigode z uniformiranimi dacarji so druga, samostojna štorija. Najbolj smo bili seveda veseli paketov, ki so prinašali igre, saj drugega vira tedi ni bilo. Distributerji so bili večinokrat neažurni, dočim za sandokanstvo ni bilo pogojev. Razvijalci so namreč hvaležno sprejeli nov medij CD-ROM in so med seboj kar tekmovali, kateri izdelek bo izšel na več ploščkih, medtem doma nismo imeli ne pekačev, ne hitrih povezav. Zapisovalniki CDjev so v splošno rabo prišli šele koncem devetdesetih in ADSL dvatisočprvega.

Verjeli ali ne, več let je trajalo obdobje, ko so bile igre varne pred črno vihro. Ni bilo variante presneti niti naslovov na eni zgoščenki, kaj šele nekajdiskovnih ekstravaganc v slogu Under a Killing Moon, Phantasmagoria ali Wing Commander III. Ko bi bilo tako tudi zdaj, bi imelo naše poslanstvo večjo težo. Tako pa se morajo naše profesionalne recenzije spopadati s povodnijo forumskega nabijanja na podlagi 0-day wareza, pri čemer pri dobršnem delu igralcev skoncentrirano branje članka itak terja več napora kot dolvleka špila. Včasih je bilo drugače in brez podpore založnikov bi bili listi prazni. In ravno zato, ker ni bilo gusarske nevarnosti, so brez zadržkov z novinarji delili tudi nedokončane različice in nasploh pošiljali špile, preden so uradno dosegli police. Zlati časi.

Spremembe se niso zgodile čez noč, a ob združevanjih in prevzemih so se mostovi med nami in izdajatelji začeli počasi krhati, dokler jih niso razredčene, odebeljene in kravatarsko izoblikovane tovarne digitalne zabave docela porušile. Resda zaradi boljše ponudbe podalpskih trgovin in zlasti določenih 'tehničnih danosti' na lepem nismo bili več ekskluzivno vezani na dobavo od samega vira. A kljub temu si nismo želeli prekinitve stikov. Na žalost se velikanom, kakršni so Electronic Arts, Activision, Ubisoft in Take-Two, v obilici dela s strokovnimi in trendovskimi občili velikih držav naposled ni več ljubilo ukvarjati s sedmo silo nepomembnih trgov, politično korektno oklicanih za 'emerging markets'. To nalogo so povsem zanemarili ali jo pavšalno prepustili lokalnim razpečevalcem.

Na žalost se velikanom, kakršni so Electronic Arts, Activision, Ubisoft in Take-Two, v obilici dela s strokovnimi in trendovskimi občili velikih držav naposled ni več ljubilo ukvarjati s sedmo silo nepomembnih trgov, politično korektno oklicanih za 'emerging markets'.

Dandanes je stanje tako, da imamo reden in neposreden kontakt s komaj kakšno, praviloma manjšo, neodvisno firmo, recimo s Telltale Games. Praktično vse ostalo gre bodisi prek agencij, bodisi prek slovenskih distributerjev. S slednjimi seveda sodelujemo, kaj pa hočemo. Toda še vedno so to v prvi vrsti komercialisti in skladiščniki, ne komunikologi, usposobljeni za delo z ambicioznim medijem vsakodnevnih, a nevsakdanjih želja, kakršen je Joker. Zaradi takih nevešcih in nevoljnih posrednikov, katerih obravnava medijev z redkimi izjemami ne seže dlje od prepakiranja od založbe poslanega DVDja, so naše potrebe nezadovoljene in želje neuresničene. Dobimo komaj kaj vabil na mednarodne tiskovne konference, informacije in intervjuji iz prve roke so nam praktično nedosegljivi, igričarskih oglasov bi si želeli več in, sramotno, celo za recenzentske izvode moramo včasih prosjačiti, nakar nam jih milosti poln diler – posodi! Če pri založbah že dobimo sogovornike, so njihovi odgovori enoviti: "Obrnite se na uvoznika."

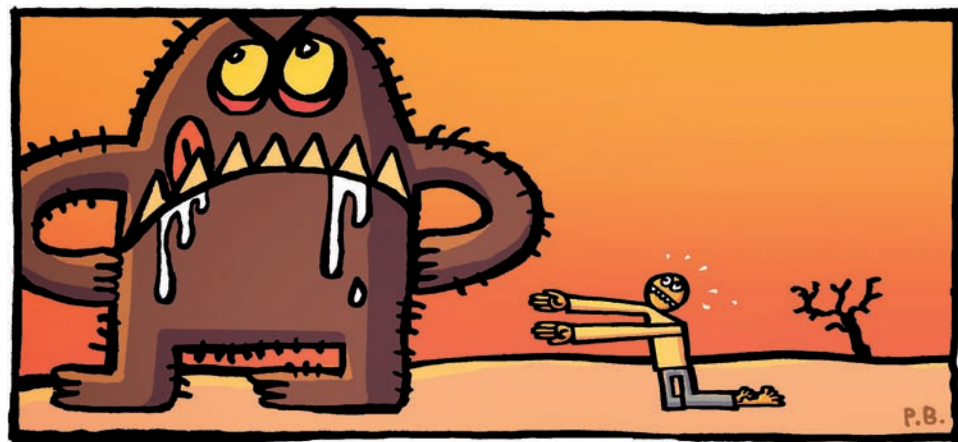
Glede na Jokerjevo podporo industriji in našim visokokakovostnim člankom v svetovnem merilu je taka nemoč kar za zjokat. Denimo od Nintenda, ki urednike Gamespota, Eurogamerja in podobnih visokobralnih medijev vozi na izlete okoli sveta, nismo v zadnjih desetih letih prejeli ene same samcate igre za opisat, kaj šele konzole v trajno uporabo. Kako bi le, ko pot do njih vodi čez dva trgovca, slovenskega in nad njim avstrijskega. Pri tem nam prvi pove, da ukvarjanje z nami ni del njihovih obveznosti, medtem ko drugi na Slovane gleda malodane hitlerjansko. Kakšno Nintendovo napravo za štirinajstdnevni test po klečeplaznem moledovanju le dobimo, špila pa nikoli sploh: "Vzorcev ni, prodajnega artikla s police pa ne damo." Apn. Pri tem bralci sami najbolje veste, kako izdatno promoviramo wii in DS. Slična neverjetnost se dogaja okoli xboxa 360, ki je v Jokerju izenačen z ostalimi sistemi, a ker ga v Sloveniji 'uradno' ni na voljo, nas krovni Microsoft ne šmirgla ne hardversko, ne softversko. Vse, kar njihovega opišemo, zatorej kupimo.

Da smo prejšnji mesec izjemoma dobili Perzijskega princa od Ubija za opis pred uradnim datumom izida, nas je križeva pot vodila od tukajšnjega poddistributerja prek grškega razpečevalca za Balkan do Londona in naposled Pariza. Pri tem je bilo potrebnih ducat pisem v vse smeri, da so po vrsti praznih obljub in sprenevadanja v zadnjem trenutku le zapekli plošček in nam ga poslali. Pod jasnim pogojem, da moramo igri dati najmanj 8/10 oziroma 80. Kar smo kajpakda gladko preslišali. Raje iz svojega žepa kupimo igro v štacuni, kot da se umažemo s takimi neumnostmi. (In potem se sprašujem, zakaj nas ne jebejo in nas ne vozijo okoli sveta.)

Skratka, nimam nikakršnega modrega zaključka za tole zabavljanje. Ko bi delovali na trgu z nekaj deset milijoni ljudi, bi nam igričarske tvrdke mazilile podplate in nam redno pošiljale hotnice. Tako pa se moramo vsak mesec spopadati s statusom tretjega sveta. Po eni strani nas šikanirajo tujci, recimo Nvidia, ki vsej balkanski regiji nameni celi dve testni kartici, ki jih nato slabo organizirano pošilja naokoli njihova romunska oziroma srbska agencija. Po drugi pa se nepošteno obnašajo še nekatera lokalna podjetja, ki jim je odveč karkoli posoditi na preizkus.

Tale naša stroka je v prenekaterem pogledu res usrana. Slovenskim avtomobilističnim novinarjem ni hudega, saj delujejo v profesionalnem prostoru, ki ga resno obravnavajo tako inozemski principali kot naši zastopniki. Sama sreča za naš tozd Pubix in da smo tako zanesenjaški, da nam ni žal novcev za kakovostno vsebino, najsi gre za nabave drkalic in ipada ali za dolpotegljive igre z računalniških ter konzolnih spletnih servisov.

David Tomšič



Konec s serijo NBA Live!

Tak dvoumen naslov, ki pritiče slovenskemu bež žurnalizmu, ne pove celotne zgodbe. EA se namreč košarki ne odpoveduje, tudi licence niso izgubili, odločili pa so se za preimenovanje blagovne znamke v NBA Elite. To seveda velja že za letošnjo izdajo, ki bo s pripono 11. prispela oktobra, in sicer le za playstation 3 in xbox 360. Založnik se je za spremembo imena, ki je bilo šestnajst let sopomenka za digitalno košarko, odločil zaradi revolucionariziranosti prihajajoče igre. V napovedih namreč razlagajo, da so minili časi, ko je špilavec pritisnil na akcijski gumb, nakar je računalo vrglo par kock, pričela se je animacija košarkaša, rezultat pa je bil praktično določen že takoj. Po novem prihaja v veljavo desna gobica po zgledu serije NHL, s



NBA ELITE 11

katero bomo neposredno nadzorovali vsak gib, predvsem roke, torej driblanje, podajanje, banananje, zabijanje, kradenje, blokiranje in prestrezanje. Avtorji nadalje poudarjajo, da bo prihajajoči izdelek napram doslejšnjim košarkam velik realistični preskok, tako v občutku kot v videzu, kajti animacije prav tako ne bodo določene vnaprej. (Electronic Arts je s tem že najmanj tretjikrat jasno in svetohlinsko priznal, da so bili določeni pretekli koraki v njihovih črevastih serijah tipa NFS in FIFA slabi.) Radovedni smo, kako bo ta težnja k verodostojnosti pripomogla k zabavnosti. Bo treba tresti joypad za tapkanje? Se bodo nad igralci pojavljali QTE-simboli? Bodo mahanje z rokami uspešno nadzorovali le oni, ki igrajo Street Fighter ja frejm natančno? Več v julijskem Jokerju, ko bomo raportirali z E3ja.

Mimogrede, konkurenčna na-koš-metalka NBA 2K11 od 2K Sports, ki jeseni zelo verjetno pride tako na X360 in PS3 kot na PC, je iz naftalina potegnila Michaela Jordana. Polbožji upokojeni igralec, ki ima v lasti klub Charlotte Bobcats, bo namreč krasil igrino naslovnico. Ni prvikrat v špilih sploh, saj se je to že zgodilo na mega drivu, je pa deviško za čislano serijo 2K.



APB

Kot smo dejali prejšnji mesec, se Realtime Worlds, stvaritelji Crackdowna, ukvarjajo z svojevrstno masovko. Ta sliši na ime APB, kar pomeni All Points Bulletin ali tiralico, ki jo ena ameriška policijska agencija pošlje drugi. Špil bi najbolj opisali kot mešanico čefurske tretjeosebne radostne destrukcije tipa Grand Theft Auto, združene s čefurskim pedenanjem avtomobila kot recimo v NFS: Undergroundih, za povrh pa še čefursko pimpanje lastne persone z zlatnimi lanci, tetovažami in šuškavo trenirko kot v ... eee, nikjer. Vse to v stalnem nalinijskem svetu, ki bo moderno velemesto. Bo torej APB čefurijada na kubik?

Avtorji pravijo, da ne. Če s čim, svoj akcijski svet primerjajo s Counter-Strikom. Srž igranja naj bi namreč ostal tisti prvinski nastop igralca proti igralcu ali klana proti klanu. Le da na eni sami velikanski karti z dosti cilji, nalogami ter pristopi. Na eni strani bodo ravbarji, ki denar jemljejo, na drugi žandarji, ki si denar služijo z odstranjevanjem prvih. S pridobljenim denarjem bodo prišle dobrine: nova orožja, oblekice, avti in deli zanje, vzpon po družbeni lestvici, babe. Strah, da bi igra postala prelahka ali da bi vas pwnali n00bi, naj bi bil po besedah avtorjev odveč. Za to naj bi poskrbeli s pametnim instanciranjem, ki naj bi vas vedno sparilo z igralci približno enakih sposobnosti. Če bi se naveličali uličnih spopadov, pa se boste lahko zamotili zgolj s šminkanjem svojega avatarja in pedenanjem prevoznega sredstva. To bo takenako pripomoglo k igralčevemu renomeju in ne čudi poteza, da naj bi se dalo tovrstne zadevščine prodajati ter s tem služiti. Skorajda kot Second Life, porečete? Znabiti, se smehljajo Realtime Worlds.

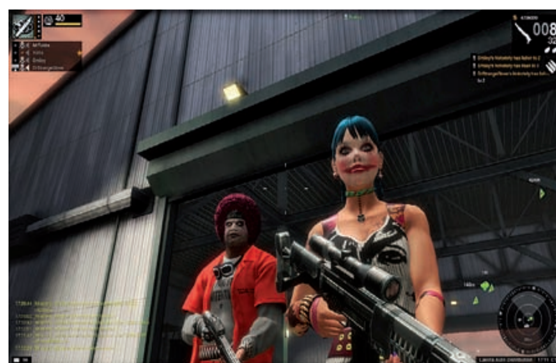
Način plačevanja bo samosvoj. Kozmetika in mehanika bosta zastonj, ob nakupu pa boste dobili petdeset zastonjskih ur strelsko-vozniške akcije. Ko vam bodo ure potekle, boste lahko kupili nove ali se odločili za klasično mesečno naročnino. Tretji način bo služenje dodatnih ur znotraj same igre. Kako bo s tem, se še ne ve, a bržkone bo šlo za nagrade pri nalogah ali za posebne dosežke, kar je v vsakem primeru inovativno. Bomo videli kaj kmalu. (qt)

Activision Blizzard za PC, 27. julija







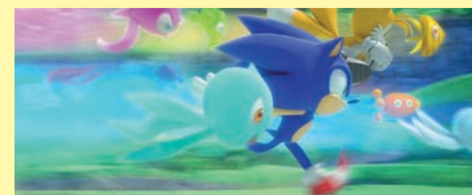


Prodaja wiija ter xboxa 360 usiha, PS3 v vzponu

Naj na mn3njalniku še tako divjajo zanesenjaške konzolne vojne, gredo prodajne številke svojo pot. Po zaslugi treh velikih proizvajalcev si lahko ogledamo lanske razmere na trgu, v obdobju od začetka aprila 2009 do konca letošnjega marca. Najbolj mrkogledi so pri Nintendu, kajti wii je doživel kar 21-odstotni padec glede na leto poprej: s slabih 26 na 20,5 milijona prodanih kosov. Šibkeje se je odrezal tudi ročni DS v vseh oblikah, ki je s štirimi milijoni manj pristal pri številki 27.110.000. Je Nintendovim tiskarnam denarja naposled padel izvijač v kolesje? Zadovoljni ne morejo biti niti pri Microsoftu, kajti tudi xbox 360 je zabeležil upad z 11,2 milijona kosov na 8,8. Sony ima za seboj mešane rezultate. Baza playstationa 3 se vidno krepi, saj se ga je prodalo tri milijone več kot leta 2008: 13 milijonov. Če bo šlo tako dalje, utegne PS3 po skupni prodaji v dobrem letu prehiteti Microsoftovega konkurenta, četudi je prišel na trg eno leto kasneje. PSP po drugi plati ne najde rešilne bilke in je padel z dobrih štirinajstih milijonov na slabih deset. Spomnimo, da kljub lansiranju inačice PSP go. Šušlja se, da bo Sony zaradi tega kmalu najavil polnopravno dvojko. Trenutno stanje si velja zapomniti, saj smo tik pred prihodom gibalnih kontrolerjev za Microsoftov in Sonyjev sistem, za katere si nihče ne upa napovedati, kako bodo spremenili položaj.

Drveči jež še ni upehan

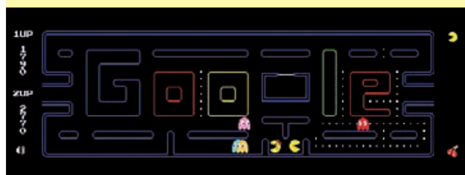
Veteranski navdušenci nad zvočnohitrim ježem tačas pričakujejo Sonica 4 za XBLA in PSN, ki ga Sega usmerja v njegov sloviti starinski slog. Za novejše čase pa je napovedala samosvoji Sonic Colors. Naslov, ki za božične praznike prispe na wii in DS, bo kombinacija dvo- in tridimenzionalnih stopenj, na katerih bo Sonic poziral s posebnimi sposobnostmi. Te mu bodo predali farboviti alienski wispi po tem, ko jih bo rešil iz zabaviščnega parka, kamor jih vrže zlobni grdi doktor Robotnik. S pomočjo wispov bo dirjajoči jež lahko vrtal skozi stene in se spreminjal v svetlobni žarek, s katerim bo še urnejši (!). Sedaj pa že pretiravajo.



Pac-Manovih 30 let

Saj vemo, da bi nas ob tej trditvi Mario okrog kepe, toda naziv najbolj prepoznavne igrarske maskote gre Pac-Manu. (Hitro brat rumenjaške anale v Jokerju 146, id na stranki 1849!) 22. maja 1980 je Namco na nič hudega sluteči svet spustil nenasitnega jedca pilul in ustvaril legendo. Simpatičnega rumenjaka je zdizajniral Toru Ivatani, ob izidu na Japonskem pa ni koj postal uspešnica. Šele ko ga je konec istega leta v ZDA pripeljal Midway, je obnorel ruljo in postal najbolj priljubljeni naslov na avtomatih, ki so ga z nadaljevanji in predelavami zlorabili še bolj kot Tetris. Obletnice se je na poseben način lotil Google, ki je prvič v svoji zgodovini na iskalno stran zadegal interaktivni logo, v katerem smo za en dan lahko igrali majhno pacmansko stopnjo.





Odziv je bil neverjeten, saj je je z njim zabavalo na milijone ljudi. Toda vse ni bilo rožnato. Našlo se je podjetje, ki se ukvarja s svetovanjem, kako bolje izkoriščati delavce, in preračunalo, da je šlo zaradi Pekmena v nič skoraj pet milijonov delovnih ur. Pri povprečnem strošku 20 evrov za uro pridemo do impresivne 'izgube' stotih milijonov evrov. Ne piratstvo, Google je kriv za recesijo! Tudi zato, ker se se šefi odločili, da igrici ponudijo stalno mesto na svojih strežnikih. Najdete jo na *Google.com/pacman* in pozna tudi način za dva!

NHL za wii bo imel dodan igrator

No, vsaj ohišje zanj. EA Sports je namreč najavil, da bo septembrski izdaji NHL Slapshota 11, prve njihove hokejščine za wii, prilagal sestavljivo polmetrsko votlo plastično palico. Vanjo bomo zadegali nunčak in wiiljinec (motion plus ne bo potreben) ter nato bolj vzdušno počeli tisto, kar pač hokejisti počno. Igra, ki jo promovira legenda Wayne Gretzky, seveda ne bo vrhunska simulacija nalik istočasno prihajajočemu za-



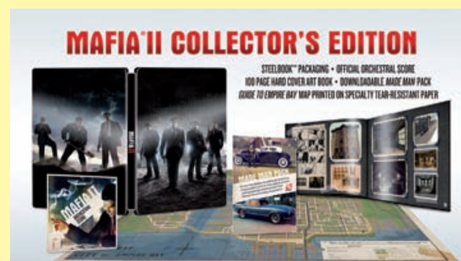
resnemu NHLu 11 za drugi dve konzoli, a prav tako ne risankasta nintendovska igrica. Temeljila bo na družabni zabavnosti in na razvoju lika, ki ga bo mogoče peljati od najstniških do upokojenskih let.

Udarec trgu z rabljenimi igrami

Used-game market je velik trn v založniški peti, saj dosti ljudi špile raje kupuje iz druge roke kot nove. Zato je Electronic Arts prišel na idejo, kako zaslužiti na njihov rovaš, in sicer z nečim, čemur pravijo 'Project 10 dollar Intiative'. Od Tigra Woodsa 11, ki v Evropo pride začetkom julija, dalje bo vsako igro iz serije EA Sports za xbox 360 in PS3 spremljala koda. Po sedemdnevnem zastonjskem obdobju, ki bo na voljo sleherniku, si bo kupec šele z njenim vpisom pridobil pravico do nadaljnjega internetnega udejstvovanja, ki je, kot vemo, v športščinah zelo pomembno. Če kode ne bo imel, kar se bo kajpak največkrat zgodilo pri nakupu špila iz druge roke, jo bo lahko kupil v spletni štacuni za deset dolarjev iliti osem evrov. Akcija je pri levjem deležu strank sprožila negativen odziv, najbolj zaradi EAjevega besedičenja, kako s tem zagotavljajo varnost uporabnikov (?) in napredek (?!). Pač PRovski bulšit brez stika z realnostjo. Podobno shemo je v UFC Undisputed 2010 zapekel THQ, medtem ko se po njej neuradno ozira Ubisoft. Na peceju o tem še ni govora, res pa je, da so EA Sports računalnike itak skoraj povsem izključili.

Mafia II tudi v inačici za šefe

Medtem ko večina soldatov na Mafijo II čaka predvsem v igralnem smislu, tisti višji po činu vidijo v njej zaokrožen izdelek, pri katerem nekaj velja tudi embalaža. Zato bo založba 2K Games 24. avgusta sočasno z navadno izdajo poslala v trgovine še verzijo v plehnati škatli. V njej bodo dodaten artbook oziroma fotoalbum z lokacijami in portreti gangsterjev, natisnjen zemljevid izmišljenega mesta Empire Bay in zgoščenka z muziko iz igre, ki jo bo zagodel praški filharmonični orkester. Za nameček bodo kupci te različice imeli dostop do dodatne vsebine v slogu ekskluzivnih avtomobilov in gvantov. Cena zbirateljske edicije bo okoli dvajsetaka več, bo pa na voljo tako za PC kot za PS3 in xbox 360.



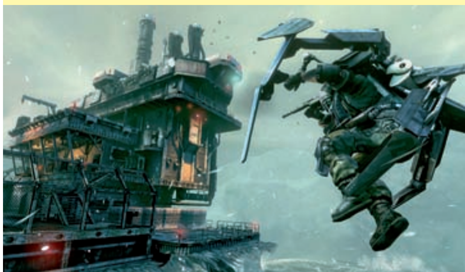
Super čičke čačke

Zanimiva igra s priklicem zapisanih samostalnikov Scribblenauts (J196, 68) je bila stalen gost lanskih festivalov, saj je pobrala kup nagrad za originalnost. Warner Interactive je sedaj naznanil, da nas jeseni na DSu čaka nadaljevanje, Super Scribblenauts. Pridevnik namesto dvojke ni slučajen, saj se bo igra od izvirnika razlikovala predvsem v rabi pridevnikov, ki jih prej ni bilo. Tako bo moč iz Einsteina napraviti plešočega Einsteina in iz helikopterja pernati helikopter. Z dolgo vrvjo.

Paro speljali na mace

Kljub neštetim poskusom prodora iger na jabolčne namiznike so ti špilom še vedno precej neprijazno okolje. Ključno spremembo bi mogel pomeniti prihod Steama, ki ga je Valve za OS X uspešno splovil 12. maja. Odziv je bil v prvem tednu tako izjemen, da so uporabniki macov predstavljali 11 % delež kupcev na Pari. Ni pa povsem jasno, ali so Ventili semkaj šteli tudi zastonjske dolpotege Portala, ki so ga promocijsko za dvanajst dni osvobodili cene. Po drugi plati je bera iger za jabolčni Steam zaenkrat uborna, a velmožje obljubljajo nove naslove slehemo sredo. Naj uporabnike spomnimo, da trenutno vsi tamkajšnji naslovi podpirajo Steam Play, kar pomeni, da si lahko kupljen naslov inštaliramo na kateregakoli od obeh sistemov. Če ste ga že kupili na PCju in imate mac, ga torej lahko pretočite tudi tjakaj.

Killzone 3 v 3D!
Killzoni so bili vselej paradni konji za predstavljanje (Sonyjeve) tehnologije in s trojko ne bo nič drugače, saj bo premogla poganjanje v stereoskopskem 3D-načinu. Zanj bo seveda potreben komplet primernega televizorja in očal. Sony je odškrnil duri studia Guerilla, ki ima nalogo igro za PS3 končati v kakem letu, zato se je lahko nadejamo sredi 2011. Obljubljajo nam zvrhano mero tako igrarske kot vizualne razgibanosti. Desetim okrastim odtenkom iz prejšnjih delov se bodo pridružila obširna arktična območja (Helghasti v debelih volnenih plaščih = zmaga), zelenkasta radioaktivna puščoba in modrikasta tujska okolja. Posamezne karte naj bi bile kar desetkrat večje od tistih v predhodniku. Sovragov se bomo po novem lahko odkrižali s krvoločnimi ročnimi prijemi, kot je nož v rdeče oko ali škorenj v obraz. Nadležnim helghanskim frčačem z raketnimi nahrbtniki pa bo moč le-te suniti in se iti Maria s skakanjem po njihovih glavah. Dogajanje bo še naprej osredotočeno na Helghan, kjer so naši junaki iz vrst ISA ostali ujeti po koncu dvojke. Nadejamo se lahko boljšega vpogleda v kulturo markantnih zamaskiranih čeladarjev. Ampak itak vsakega od nas zanima samo, ali jih Rico dobi na gobec.



Nov britanski zakon o 'digitalni ekonomiji'
Britanci so sprejeli nov zakon, ki se tiče tudi našega področja. Eden od sestavnih delov pravi, da bo lahko vlada državljanom blokirala dostop do spletnih strani, za katere je sodišče ugotovilo, da kršijo avtorske pravice. Drugi pa se tiče starostnih oznak, in sicer se poslavljajo okrogli BBFCjevi znakci, ki jih poznamo s škatlic, uvoženih z otoka. Tudi Velika Britanija bo zdaj požegnala evropske oznake PEGI. Ki v Sloveniji še vedno ne veljajo nič, kljub stalnemu gobcanju politikov o naši blazni evropskosti.

Lego Harry Potter Years 1-4





Kot pove ime špila, bomo v tokratni digitalni legovščini preigravali dogodke iz prvih štirih knjig o mulcu z brazgotino. Traveller's Tales glede načina igranja ne kanijo izumljati tople vode, marveč se bodo držali preizkušenega recepta iz predhodnic, kot sta Lego Star Wars in Lego Indiana Jones. To pomeni tretjeosebno raziskovanje Bradavičarke, nabiranje in sestavljanje kockic, ugankice ter hecno borilno akcijo. Obljubljajo pa veliko svobode in domala peskovniški pristop, v katerem naloge ne bodo obvezne, temveč zgolj vodilo, ki nas bo usmerjalo k temu, kaj vse bo moč početi v kockastem svetu. Vsako študijsko leto naj bi imelo šest rdečenitnih nalog, hkrati pa nepregledno kopico manjših kvestičev.
Večino predmetov, kot so mize in ostala dekoracija, naj bi se dalo razbiti in spet sestaviti, kar bo kot nalašč za urok Reparo. Po šoli se ne bomo preganjali le kot Harry, Ron in Hermiona, saj bo na voljo kar sto štirideset likov, od Malfoya, Trapetsa in Dumbledora do Škrabe, Krivošapa ter Žrebokluna. Poudarek naj bi bil na sodelovanju. Ron bo recimo lahko poslal podgano skozi majhno luknjo, da mu bo odprla prehod, Harry pa bo zaposlil Hagrida za težja fizična dela, medtem ko bo sam čaral. Velikansko število legastih stričkov in tetic bo torej v igri z namenom, kar smo doslej najbolj občutili v Lego Indyju 2. O tem, ali bomo pod prste dobili Mrlakensteina, molčijo, bomo pa vsaj eno nalogo opravljali v partnerstvu z Markom Neelstinom.
Čaranje seveda bo. Določene coprnije bo treba odkleniti, čemur bo namenjeno obiskovanje pouka, ki bo hkrati skrbelo za njihovo nadgrajevanje, spet druge bodo lahko uporabljali samo nekateri liki. Hagrid bo recimo prav lesen s svojo marelo, Hermiona ali Dumbledore bosta sposobna metanja precej naprednejših urokov, Harry pa bo palico vihtel tudi na metli. Niti na zvarkarstvo niso pozabili. Napojev bo več vrst, a napačno mešanje zna imeti zanimive posledice. Umanjkati takisto ne kanita quidditch in letanje z metlo v tri krasne. Poleg Bradavičarke, ki naj bi bila najbolj podrobna doslej (hehe) in kjer se bo odvijala večina špila, bomo raziskovali še nekaj znanih lokacij, recimo Prečno ulice in Merjascoweeno. Vsi kraji ne bodo dostopni takoj, ampak se bodo odklepali skladno s tem, kako bodo naši junaki odraščali in se krepili. Da se s pustolovščino ne bi spopadali sami, pa bo na voljo sodelovalni način na razdeljenem zaslonu. Sliši se kot združek prejšnjih legovščin s ščepcem novega. Kaj pa drugega. (qt) ***Warner Interactive za PC, PS3, X360, wii in DS, 25. junija***





Shaun White s snega na ulico
Američan Shaun White, maskota Ubisoftove igre Shaun White Snowboarding (J186, 61), ne obvlada le dilce za na sneg, kjer ima dve zlati olimpijski medalji, marveč tudi tisto s koleščki za na ulico. Zato bomo kmalu uzreli še tovrstno igro, hudo izvirno imenovano Shaun White Skateboarding. Naslov za PC, xbox 360, PS3 ter wii prispe enkrat koncem jeseni, od konkurenčnih naslovov pa se bo razlikoval predvsem po našem vplivu na mesto, koder se bomo podili. Ulice in stavbe bodo namreč od vzhičenja nad našimi zračnimi figurami pognale dodatne površine in se postopno spremenile v samosvoje poligone z rampami, skakalnicami in ograjami. Tako bo iz turobnega mesta nastala pokrajina iz sanj najbolj ubrisanega skejterja. Upamo, da kakšna trata za sprehod psička vendarle ostane. Itak, da ne, po njej ne moreš s skejtom.





Puzzle Agent

Telltale Games bodo koncept svojih epizodnih pustolovščin razširili v še pogumnejše vode. 'Pilot Program' bo zbirka posameznih iger, ki bodo preveč nenavadne za povprečen okus. Šlo bo torej za degustacijo čudnih čudovitosti, ki jih bodo ob uspehu znabiti napihnili v nove epizodne serije. Te zanimive okruške bo otvoril Puzzle Agent. Kot agent FBI Nelson Tether bomo šli bogu za zasnežen hrbet v Minnesoto preiskovat okoliščine zaprtja tovarne radirk. Pri tem bomo čvekali z domorodci in odkrivali, kaj natanko se kuha med njimi. Mešanica hecne zgodbe in neobičajnih ugank naj bi spominjala na Profesorja Laytona, saj bomo zanke iz podanih informacij reševali z logičnim sklepanjem. Sistem namigov bo temeljil na žvečilnih gumijih, ki bodo ležali naokrog in bodo Nelsonu pomagali misliti. Za podobo bo poskrbel Graham Annable, mož črte in temačnega humorja, ki je najbolj znan po seriji Grickle in desetletnem sodelovanju z LucasArtsom. Brez slednjega v Telltalu skoraj ne gre. (nv)

Telltale za PC, wii, iphone ter ipad, junija

Naughty Bear





Plišasti medvedki so običajno cortkani, kar se le da. Ampak v tej igri ne bodo prijazni, marveč ravno nasprotno. V glavni vlogi bo nastopal Poredni Medo osebno. Ker rad nagaja ostalim medvedom, se jim bo zameril in ga ne bodo povabili na praznovanje rojstnega dne. Mišu Ušatku se bo zatorej stemnilo pred gumbastimi očmi in odšel bo na tretjeosebni maščevalni pohod. Med pohajkovanjem po osemindvajsetih stopnjah peskovniško odprtega otoka bo naš cilj delati čimvečjo štalo. Igračkaste prebivalce bomo nadlegovali in pohabljali na tisoč in en način, od skrivalno-zalezovalnih tehnik, ki se bodo končale z žrtvami, pahnjenimi v ogenj, prek rezanja s katano do organiziranja tolp, ki bodo družno ropale hiše. Mehanika naj bi šla tako daleč, da bomo lahko potencialnim tarčam onesposobili telekomunikacijske zveze in jim tako preprečili klic(e) na pomoč. Za red in mir na otoku bo namreč skrbel odred policijskih kosmatincev, ki se jim bo dobro ogibati. Prisotno naj bi bilo tudi spletno večigralstvo, a so konkretnejše informacije o njem še pod ključem. Vsekakor lahko pričakujemo deathmatch, v katerem bo pliš letel na vse strani. (ms)

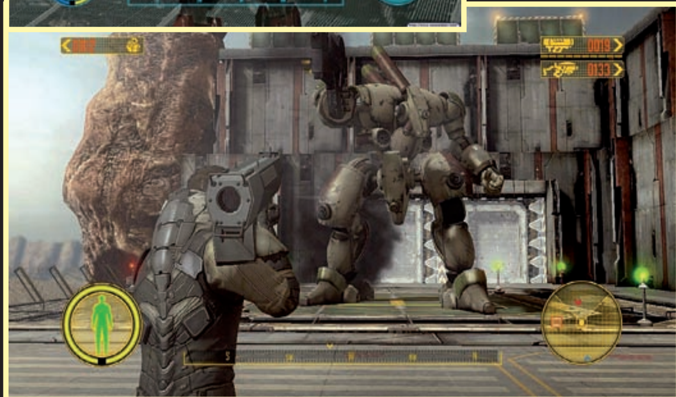
505 Games za PS3 in xbox 360, konec junija

Front Mission Evolved

V Japanu dokaj čislana serija frpjskih strategij Front Mission, v katerih potezno obračunavajo veliki roboti, se izven domovine nikoli ni prijela. A ker so časi težki in domišljija razvijalcev vedno plitkejša, je Squenix prišel na idejo, da bi najnovejšo inkarnacijo vodenja konzerv zaupali kar zahodnjaški programerski hiši. Do tu vse lepo in prav, dokler ne izvemo, da ga kuhajo Double Helix Games, kjer so zakrivili sterilni Silent Hill: Homecoming ter abotni G.I. Joe: Rise of the Cobra. In da se 'Evolved' del naslova nanaša na premik od poteznih strategij k tretjeosebno nažigaškemu pristopu, podobno kot je streljačina postal X-COM. Ho-hum. Avtorji sicer obljubljajo napeto štorijo in bojda hudo dobro akcijo, ki jo je navdihnil Call of Duty 4. Robotke bo moč modificirati z različnimi kosi opreme, ki bodo vplivali na naše sposobnosti, poleg puščavništva pa bo vdelan večigralski modus, kjer bomo lahko po spletu udarili tako klasičen deathmatch kot zavzemanje ozemlja. Toda Front Mission Evolved je vseeno ena tistih iger, ki jih človek ne pričakuje s kakim posebnim veseljem. Sploh ko izve, da bodo nivoji striktno premočrtni in da bo vdelano upočasnjevanje časa, med katerim bodo naša strašna orožja deležna obilnega povečanja moči. Pustimo se presenetiti. (ms)

Square Enix za PC, PS3 in xbox 360, septembra













Naval Assault

Že na računalniku so si podmorniščine po pogostosti tako vsaksebi, da je sleherni izid novega Silent Hunterja vreden državnega praznika. Na konzolah pa je še huje. Toda na xbox 360 ta mesec prihaja Naval Assault, koder se bomo pacali v lastnem znoju znotraj jeklenega oklepa ameriških podvodnih plovil med drugo svetovno vojno. The Killing Tide ne bo pravoverna simulacija, marveč akcijada, kar nakazuje že štorija. Zlobni naciji si podjarmijo vso Evropo, s Sovjetsko zvezo in britanskim otočjem vred, ter pogumno jurišajo čez Atlantik nad Združene države. Edini up smo mi v malem potuhnjenem podvodnem volku. Kampanja nas bo skozi trideset misij vodila od uničenja ene nemške flote do druge. Iz studia Artech, koder na špilu delajo, prihajajo obljube, da bomo deležni tako skrivalniškega približevanja sovragu kakor 'drznih akcijskih scen' in bežanja pred globinskimi bombami. Ter potapljanja ladij s protiletalsko strojnico. Na voljo bo večigralstvo za štiri, iz slik pa je moč razbrati, da bomo v njem lahko prevzeli tudi katero od nemških lovk. (ag) ***505 Games za xbox 360, 15. junij***

Ipad dospel v Evropo

Osemindvajsetega maja so tudi izven ZDA pričeli s prodajo Applovega tabličnega čudesa ipad, s katerim smo se intimno družili v majskem Jokerju. Med državami so poženali Italijo, Nemčijo, Francijo, Španijo, Švico in Veliko Britanijo, poleg njih pa še Kanado, Avstralijo ter Japonsko. Naval je bil pričakovano nepopisen. Ljudje so taborili in v vrstah čakali celo po dvajset ur, se šli maškarado in točili solze sreče, ko so na zelenem gizmu končno pustili svoje prstne odtise. Na Otoku so prišli cirkus gledat veljaki v slogu Stephena Frya, ki je svoj onegaj neučakano pridobil že prej. Naprave so ne glede na različico in ceno, ki sega od 499 do 799 evrov, razgrabili tako v uradnih Applovih štacunah kot pri velikih trgovcih, kakršna sta Saturn in Media Markt. V dveh mesecih od izida jih je s polic po svetu tako zletelo že več kot dva milijona. Naslednjo pošiljko Evropa pričakuje v juniju, julija pa se bo prodajno območje razširilo na druge dežele, recimo Avstrijo. Upamo, da bo lepotec s poletjem prilebdel tudi k nam.

Hkrati se uresničujejo napovedi, da bo ipad močno hodil v zelje netbookom. Skoraj tretjina ljudi, ki so ob januarskem razkritju ipada razmišljali o nakupu netbooka, je na koncu raje investirala v jabolčno tablico. Danes naj bi se k njej namesto k prenosničkom nagibalo 80 odstotkov kupcev, željnih tovrstne mobilnosti.

Iphone 4 tudi uradno potrjen

24. junija bo razvpitež na voljo v ZDA, Franciji, Nemčiji, Veliki Britaniji in na Japonskem. Cene ob zaključku redakcije niso bile znane. V juliju ga med drugim dobita Italija in Avstrija, za Slovenijo se še ne ve. Najbolj izpostavljajo videotelefonijo, ki pa bo spočetka možna le po wi-fiju. Omogočala jo bo sekundarna kamerica. Fotke bo naprava zajemala s 5 megapiksli, video v 720p, zaslon pa bo ojačan na 960 x 640 pik. Ohišje bo v znamenju oglatosti, jekla in stekla, ki bo pokrivalo tudi hrbtišče. Poudarjajo pridobitve OS 4, recimo večopravilnost in urejanje apletkov v mape, česar bodo takisto deležni iphoni 3GS. Fajn? Fajn!

Computex 2010 živahen

Kar je marčevski CeBIT za Evropo in januarski CES za Čezlužje, je junijski sejem Computex za Azijo. Letos je bil že trideseti po vrsti, potekal je od 1. do 5. junija v tajvanskem Tajpeju in je postregel z raznolikimi novicami. Letošnji dogodek bi lahko mirno imenovali Tabletex, saj je bilo sejmišče preplavljeno s prototipi ipadovih tekmecev. Če smo še prejšnji mesec pisali o temnih oblakih nad Okni 7 kot tablično platformo, je bila tu slika obratna. Asus je končno postavil na ogled svoj eee pad, 12-inčni EP121 z Windows 7 in Intelovim procesorjem core 2 duo (CULV) v drobovju. Okna bodo usmerjala tudi MSIjev windpad 100, 10-palčni tabličnik na osnovi atoma Z530. MSI bo poleg tega v boj poslal na Nvidijini tegri osnovan windpad 110 s sistemom Android. Podobne sorte kot windpad 100 je LGjev UX10, za vse omenjene pa velja, da jih znamo ugledati konec leta, razen asusa, ki bo božične praznike zamudil.

Nasploh kani Intel platformo atom širokopotezno razviti in jo zarediti v avtomobile ter mobilnike, čemur bo namenjen 'system on a chip' tunnel creek. AMD je naposled pokazal procesorje fusion, ki so združek štirijedrnega CPUja in GPUja s podporo DX 11, in na njih poganjal Aliens vs Predator. Nvidia je že pred sejmom na police dala geforce GTX 465, nedoločljivo podražila s prihajajočim GTX 460, ki bo za odtenek šibkejši, in razkrila iniciativo 3D PC. Temu standardu bo zadoščala vsaka mašina, sposobna stereoskopskega 3D prikaza, pobudi pa so se že pridružili vsi večji proizvajalci. Za pokušino so demonstrirali pretočni 3D-video, ki je skozi Silverlight tekel na prenosnik s podporo Nvidijini tehnologiji 3D Vision.

Chrome v peti izdaji

Chrome je brskalnik, ki beleži največji porast tržnega deleža na osebnih računalnikih. Nekaj imata pri tem hitrost in majhna poraba sistemskih sredstev. Dosti več pa dejstvo, da za njim stoji Google, ki ga zadnjih nekaj mesecev izdatno promovira. No, reklama ni zaman, saj nove, izboljšane različice na splet prihajajo skoraj vsak mesec. Tako smo koncem maja dobili 'stabilno' verzijo, ki nosi zaporedno številko 5 in s katero se je Chrome znebil oznake beta.



● **Redki so dnevi, ko se Google odloči, da bo s katega svojega izdelka umaknil oznako beta. No, Chrome 5 ga je končno dočakal.**

Pretresljivih novosti ni. Razvijalci so se osredotočili na razhroščevanje in čim večjo hitrost, zlasti pri izvedbi Javascripta po zaslugi močno posodobljenega srčka V8. Tu je tudi izboljšano upravljanje zaznamkov, ki jih lahko imate v skupni rabi na več računalnikih. Še več, po spletu lahko zdaj sinhronizirate celo videz brskalnika in uporabniške nastavitve. Peta različica je tudi prva, ki je doživela hkraten izid tako za Okna kot za MacOS in Linux. Izid so pospremili z zabavnim videom na Youtubu, ki prikaže nekaj 'nestandardnih' hitrostnih testov. Ta je spodbudil Opero, da je odgovorila s svojo nabirko 'testov', ki so še bolj odpuljeni, in jasno kažejo, da je skandinavski favorit še vedno boljši. Itak.

Ob tem so Googlovci dovolili pokuk v prihodnost in razkrili načrte za Chrome Web Store, spletno trgovino z igrarskimi in uporabnimi aplikacijami, ki bodo vdelane v sam brskalnik. Kot primer so podali Plants vs. Zombies in Lego Star Wars. Imenu navkljub pa štacuna ne bo omejena na Googlov brskalnik in bo tekla na kateremkoli, čeprav bodo uporabniki Chroma v prednosti zaradi posebej optimiziranega vmesnika. Chrome Web Store naj bi dospela proti koncu leta in pomeni še en gradnik v mozaiku prilagajanja iger brskalniškemu poganjanju. Nnneeeee?

Pandora v otipljivi obliki

Konzolni univerzum se večini ljudi kaže skozi izdelke Nintenda, Sonyja in Microsofta. Kar pa ne pomeni, da ni moč najti ničesar drugega. Na vzhodu recimo že dolgo cveti trgovina s konzolicami, namenjenimi emuliranju iger za bolj znane bratrance. Povečini je njihov obstoj na meji legalnega ali kar pošteno čeznjo. Se pa najde tudi kak biser. V začetku minulega desetletja je bila to ročna drkalica GP32 korejskega podjetja GamePark. Ta je spričo dejstva, da je kot pomnilniški medij uporabljala kartice smartmedia, postala ljubljenka domačih kodoklepačev. Njena naslednica GP2X iz leta 2005 je bila za to še pripravnejša, saj je bila odprtokodne sorte in je imela Linux. Toda podjetje GamePark Holdings, naslednik bankrotiranega GameParka, v zadnjih letih ni več uspelo zadostiti zahtevam skupnosti po naprednejšem sistemu. Zato so se zanesenjaki organizirali in kar sami zasnovali nov izdelek. Rodil se je projekt pandora.

Gre za nekakšnega križanca med ročnim igralom in dlančnikom. Ker je onegaj le za las večji od Nintendovega DSa, ga lahko spravimo v žep. Namenjen je tako igram, za kar premore križec, analogni gobici in gumbe, kot brskanju po spletu ter urejanju dokumentov, čemur rabi majhna tipkovnica. Črevca sestojijo iz ARMovega procesorja cortex A8 pri 600 MHz, zvezanega z 256 MB pomnilnika, dočim grafiko poganja PowerVRovo jedro SGX530. 4,3-palčni zaslon ločljivosti 800 x 480 pik je dotikabilen, baterija naj bi zagotavljala do deset ur izštekane uporabe, za povezavo v mrežo skrbita anteni za wi-fi in bluetooth, medij pa so pomnilniške kartice SDHC. Napravica privzeto poganja prirejeni Linux distribucije Angström, a ker je namenjena domačemu pacanju kode, je moč nanjo vreči še vse kaj drugega. Zaenkrat so vključeni emulatorji za dreamcast, playstation, nintendo 64, amigo, SNES, jaguar in mega drive, kasneje naj bi se nabor razširil.

Razvoj in izdelava pandore sta bila za skupinico nadebudnežev križev pot. Sprva so jo nameravali na trg poslati že pred dvema letoma, a zaradi kopice problemov s podizvajalci je moralo 4000 prednaročnikov na svoje naprave čakati leto in pol, do sredine letošnjega maja. Nadaljnja naročila so zaenkrat ustavljena, morebitni zainteresiranci pa motrite *Open-pandora.org*, saj naj bi jih po zadostitivi prednaročilom spet odprli.



● **Največ zaslug za grozljivo zamudo imajo zapleti s kitajskimi izdelovalci ohišij, ki so material poslali šele februarja letos. Upamo, da kljub malce cenenemu videzu napravica ne bo kmalu komu razpadla v rokah.**


Smuthie iz Ljubljanskih mlekarn.
Sveže sadje in vse koristi jogurta.
NOV OKUS!
Višnja z aronijo.
LJUBLJANSKE MLEKARNE
smuthie
jogurt+jagoda+ba
jogurt+višnja+aronija
rt+jabolko+grozdje+hruška
SADNI DELEŽ 100% SVEŽ IZDELEK
LJUBLJANSKE
MLEKARNE
www.l-m.si
Ljubljanske mlekarne d.d., Tolstojeva 63, Ljubljana | gigodesign, foto: T. Gregorič

IZROČILO ŽOGOBRCA



Junij 1986. Gruča preščvicanih pokovcev se drenja na mamini zofi pred črnobelim katodnikom in pričakujoč tekme svetovnega nogometnega prvenstva v Mehiki besno nažiga Match Day na commodorju 64.

Junij 1994. Gruča zresnjenih srednješolcev se drenja na lesenih klopcah pred farbovitim škatlastim tevejem in pričakujoč tekme svetovnega nogometnega prvenstva v ZDA besno nažiga Sensible World of Soccer na amigi.
Junij 2006. Gruča svežih diplomirancev se drenja na stolih pred LCD-monitorjem in pričakujoč tekme svetovnega nogometnega prvenstva v Nemčiji besno nažiga Pro Evolution Soccer 5 na peceju.
Junij 2010. Gruča upedenanih možakov se drenja na kavču pred 50-inčno plazmo in pričakujoč tekme svetovnega nogometnega prvenstva v Južni Afriki besno nažiga 2010 FIFA World Cup na playstationu 3.

Zdaj smo tu, kjer se naši že borijo za uvrstitev naprej. Sneti pa pogleda, kako vse smo po virtualnih zelenicah gonili navidezno žogo.

Recimo, da si miroljubno bitje iz globin vesolja. Prišlo si, da bi preučilo našo življenjsko vrsto, in ravno te junijske dni čemiš nad jugom afriške celine, kjer je prišlo do visoke koncentracije golokožnih opičnjakov. Le-ti se gnetejo na tribunah ob ovalnih igriščih in se poživinjeno derejo ob podvigih dvaindvajsetih mož na osrednji travnati površini, ki tekajo za nečim okroglim. S tentaklom se zamišljeno praskaš po izrastkih v obliki nočnih omaric, kajti čudno se ti zdi, da je opičnjake do te mere vzdražilo nekaj tako banalnega. S svojimi devetdimenzijskimi očali že ob površnem pregledu vidiš dosti drugih stvari na tem svetu, ob katerih bi se veljalo neprimerno bolj razburjati.

Čudovita igra

Ampak seveda. Ker nisi človek, ne moreš razumeti fuzbala, kajti ta je vsaj toliko čustven kot razumski. Z miselnega stališča je to pač še ena od mnogih družabno-tekmovalnih iger, kjer se moštvi borita za najvišji rezultat. Pravila zapovedujejo po eno točko za vsako legalno žogo v mreži, sodniki sankcionirajo prekrške in tu so zvitosti, kot je prepovedani položaj oziroma ofsajd, katerega razumevanje precej natančno pove, če imaš moške ali ženske možgane. Na eni strani je telesna plat, ki obsega strele, preigravanje, podajanje, sodelovanje, postavljanje na igrišču, kondicijo, oskarjevsko simuliranje, da so te zrušili, in tako dalje. Na drugi pa taktika, ki igralce pojmuje kot šahovske figure s samosvojimi sposobnostmi, ki se premikajo v realnem času, ter se ubada s pojmi, kot so formacije in prehodi med fazami igre. Na eni strani je Messi, na drugi Murinho. Na eni Zahovič, na drugi Verdenik. Mesto v nogometu imata tako bojevnik kot učenjak.
Je to kaj drugače kot pri številnih sorodnih vrstah tekmovanja, od košarke prek rokometa do hokeja? Niti ne. Pa vendar je ravno fuzbal najbolj globalen šport, ki je sposoben dvigniti na noge hladnokrvnega Nordijca, spodbuditi mrkogledega Angleža k razbijanju policajev, desettisoče zbobnati na en kraj in pripraviti totalne tujce do tega, da se ob zadetku objemajo, kot bi se poznali že leta. Zakaj? Hipotez je veliko, a dovolite mi, da priobčim svojo, sestavljeno iz treh bistvenih točk. Prvič, nogomet je tako popularen zato, ker je dovolj preprost, da ga je moč igrati povsod in da ga razume največji runkelj, a obenem vsebuje ogromno fines ter za mojstrovanje zahteva obilo urjenja in talenta. Drugič, tako popularen je zato, ker je zanj značilna postopna gradnja napetosti. Ta se sprosti v enem samem velikem orgazmičnem izbruhu, ko pade gol. (Ob tem krožijo teorije, da je fuzbal s svojim pumpanjem do orgazmičnega viška prispodoba za seks, pri čemer stik žoge z mrežo pomeni napik samice. Morda tudi zaradi tega nihče ne spremlja ženskega fuzbala. Na njem enostavno nekaj ni prav.) Zadetek je nepredvidljiv in redkokje drugod toliko pomeni ena sama točka, do katere lahko pride tako zaradi znanja in spretnosti kot čiste sreče. V pripravah na svetovno prvenstvo so Angleži recimo premagali Japonce z 2 : 1, pri čemer so si slednji dali dva avtogola. In tretjič, nogomet je tako popularen zato, ker je kotaleča se snežna kepa. Prijel se je po vsem svetu, spremljajo ga milijarde ljudi, vanj vlagajo največje blagovne znamke. Posel je gromozanski, cirkus še večji in spretno ga vodijo prefriganci tipa Sepp Blatter, prezident mednarodnega upravljalskega telesa FIFA – Federation Internationale de Football Association. Dosegel je kritično točko, znano tudi kot 'prelomnica Damjana Murka', ki zagotavlja, da bo nekaj še naprej popularno zato, ker je že popularno.
Del žogobrcarske karavane so tudi računalniške in konzolne simulacije. Elektronske fuzbalerščine, ki so žalibog pri marsikom nadomestile dobri stari stolni fudbal, so z nami dobrih trideset let, od enostavno poimenovanega Soccerja ali NASL Soccerja za sistem intellivision iz leta 1979. (Soccer je ameriški izraz za igro, ki jo civiliziran svet pozna pod nazivom football.) Že nekaj let pa so igralci, ki čislajo neposredno upravljanje in ne menedžerstva – ta je posebna podkategorija in je obdelana v okvirju –, razdeljeni na dva tabora. Eden je zagret za serijo FIFA založnika Electronic Arts, drugi za Konamijev Pro Evoluton Soccer. Če se njuni fani srečajo na ulici, si obvezno vsaj pljunejo v obraz, če že ne izbruhne pretep s kriki, kot sta "URADNA LICENCA, PORKAŠ!!" in "SUPER CANCEL, MATKURBA!!" Med taboroma PESjanov in fifašev je manj prehajanj ter več razhajanj kot med navijači Reala in Barce. Odnos posega v srčiko človeškosti, ki zagovarja svoje kot edino pravo ter prezira nasprotnikovo kot največji drek, ugabuga. To je še nekaj, česar naš ubogi spravljivi alien ni sposoben dojeti, zato že poka kufre. Vrne se čez tisoč let, če bomo še tu.



V JAR so zgradili pet novih štadionov. A največji je še vedno skoraj pol manjši od severnokorejskega Rungrado May Day, ki ima 150.000 sedežev.



Ob intellivisionovem Soccerju danes umreš od dolgčasa. Čas ni prijazen do vseh retro zadev, še najmanj do fuzbalščin. Poleg tega sta tako intellivision kot ta igra za večino Slovencev neznanka.

PESništvo

Pro Evolution Soccer, Pro Evo ali PES je v Evropi cenjena blagovna znamka, ki ob izidu obvezne letne izboljšave vsako jesen pritegne nad milijon kupcev. Je možgansko dete skupine Konami Computer Entertainment Tokyo (KCET) in projektnega vodje Šinga 'Seabassa' Takacuke. Suhljati Japonec srednjih let takoj pove, da sprva ni stremel k temu, da bi udejanjil podroben posnetek fuzbala. Toda ko je leta 1995 v tokijski deželi prišel na sceno International Winning Eleven za playstation 1, je kljub temu vseboval največ simulacijskih prvin med sorodnimi igrami. To ne pomeni, da je bil za današnje pojme fantastična simulacija; med drugim sta strel in rušenje igralca zasedala isti gumb. Bil pa je stopnička na poti k njej. Hkrati si je lastil 3D-poligonsko grafiko, ki je bila za čas prehoda iz dveh v tri razsežnosti nezaslišano kul. Prodajal se je odlično, menim pa, da za to ni bil zaslužen le



Portugalec Christiano Ronaldo je najbolje plačan fuzbaler. Na leto v Realu Madrid zasluži 13,5 milijona evrov. Sledijo Ibrahimović (12,5 mil.) in Messi (11) iz Barce, Eto'o (Inter, 11), Kaka (Real, 10,5) …



Tudi ženske spremljajo nogomet, čeprav jih je razmeroma malo. Zato jih režiserji v TV-prenosih nadvse radi pobliže kažejo, sploh če so vsaj približno tako fejst kot tale šjora.



Štartni Winning Eleven iz leta 1995 v vsej svoji kockasto prvoplaystationovski gloriji. Kot vidiš, so imena nogometašev krneki, saj za Hrvaško igra vezist Pronecki namesto Prosinečkega.

sam, marveč tudi dejstvo, da je nogomet v Deželi vzhajajočega sonca ravno na prelomu predprejšnjega desetletja doživljal razcvet. Malo prej so namreč ukinili delno amatersko ligo Japan Soccer League in jo nadomestili s profesionalno J. League, kar je sprožilo val lokalnega navdušenja nad brcanjem usnjene okrogline. Tega je Winning Eleven znal zajahati – morebiti načrtno.

WE je pod imenom Goal Storm Soccer v ZDA izšel leto kasneje in potem dobil še verzijo '97, medtem ko je zmedo povzročala sorodnica ISS Pro Evolution iz iste založniške hiše, ki je v naše loge prispela 1999 in 2001 na PS1. To ni bil resnični Pro Evo, ampak nerodno imenovana predelava Jikkyo World Soccerja, ki ga je razvijal osaški Konami. Kravatniške neumnosti, jaoj. Trajalo je do novembra 2001, da je pravi Winning Eleven k nam prisopihal v res izpopolnjeni obliki za playstation 2. Konami je tedaj pri nas naposled lansiral Winning Eleven 5 pod nazivom Pro Evolution Soccer in z njim naredil darmar. Kot požar se je razširil glas o zadevi, ki se igra kot pravi fuzbal. Večina Slovenije ni imela playstationa 2, zaradi česar je ostala pri Electronic Artovi Fifi, ki ni bila slaba. A navdušenci s(m)o v njeni konkurenci začutili nekaj več. Nekaj, kar je presegalo še vedno dokaj primitivno posnemanje akcije s štadionov v Fifi, starih Winning Elevenih in PESovem duhovnem predhodniku International Superstar Soccerju. Tipi, ki so Pro Evo delali, so nogomet RAZUMELI. Zastopili so, da je gol skoraj vedno posledica moštvene igre, ne sebičnih individualnih karafek ... vedeli so za pomembnost sredine in obrambe, ne samo ali celo predvsem napada ... ustvarili so za svoj čas nadvse podrobno animacijo športnikov ... in z veliko globino nadzora omogočili tako obrtniško kot umetniško igranje. Našteto je bilo v Fifah izraženo manj, da ne omenjam mnogih starejših nogometaric, ki so bile neprimerno enostavnejše. Ti prepoznavni elementi so se le stopnjevali, dokler niso dosegli vrhunca v Pro Evih 4 in 5, ki sta izšla tudi za PC. Nekateri so zlasti v petico vlili nekaj sto ur (recimo jaz), dočim je bila slovenska tekmovalna scena zelo razvita, saj je prišlo do kakega turnirja vsaka dva meseca. Med drugim do spletne lige PESjanse pod našim pokroviteljstvom, v kateri je zmagal Case. S to vesoljno lovoriko še danes lovi ženske.

Na sredini prejšnjega desetletja je bil PES torej vladar nogometščin. Saj ne, da je bila FIFA zanič, bila je solidna in prodajala se je občudujoče. Toda Konamijeva PESnitev ji je bila nadmočna. V Fifi si še vedno igral igro, v Pro Evu pa nogomet. Da PES za razliko od Fife ni imel kompletne uradne licence, tako da so se ob boku uradno imenovanim igralcem in moštvom svaljkali luštno preimenovani izmišljenčki, je bila voda na mlin nišni mentaliteti. Elitizmu, ki je s prezirom bolščal v masovniško Fifo. Ljubitelji so tradicionalno kmalu po izidu z garažnimi zaplatami poskrbeli za prava imena, drese, žoge in še kaj, tako da se je Pro Eva držal kulerski hekerski prizvok. Konami se tega ni le zavedal, marveč je to zvito omogočal z odprtostjo špila za šraufersko posege. To se ni dogajalo samo na peceju, marveč tudi na PS2. Tu si z modčipom najprej frajersko gonil doma prevedeno japonsko inačico Winning Eleven, ki je vedno izšla nekaj mesecev pred zahodnjaško, in nato še patchan PES. Celo odbite podrobnosti v Pro Evih so delovale simpatično. Recimo tista, da je Seabass višal statistične podatke svojim najljubšim klubom in nogometašem. V Pro Evu 4 je bil iz neznanega razloga polbožji Djibril Cisse, v petici Ji-Sung Park, Inter pa je bil kot tim ubijalski. Če bi si to privoščila FIFA, bi sprožila srd epskih proporcev, pri ljubljenem PESu pa se je zgodilo kvečjemu negodovanje. Dokler nisi izbral Adriana in v ležernih prodorih skozi kup branilcev dal petnajstih golov.



Konami denarja ne daje v licenco, ki je zapisana EAju do leta 2014. Zato pa plačuje megazvezdnike za druge vidike. Messi je bil tako v PES2010 na škatli in model za zajem gibov (motion capture).

Odjemalcev ni motilo niti, da je sistem gibanja nogometašev in podaj v Pro Evu temeljil na 'tračnicah'. Ko si žogo oddal, je program izračunal, kako in kam bo šla, čemur je sproti prirejal gibanje možicljev. V navezi s samo osemsmernim premikanjem si kmalu začutil, da se dogajanje do neke mere odvija na mreži nevidnih ravnih in diagonalnih črt. A prefrigani avtorji so kasneje vdelali zdravilo za to, 'super cancel'. Če si stisnil dva gumba hkrati (L2 in R2 na playstationovem ploščku), si prekinil magnetno privlačnost žoge in drugih elementov, zaradi česar si lahko svojega fuzbalerja premikal prosto. V bistvu je šlo za uradno požegnano goljufijo, ki je še zdaj sestavni del naprednega nadzora v Pro Evu.

A kakor se je PES v prvi polovici dvatisočih uveljavil kot izbira za 'pravega', sladokusnega navdušenca nad virtualnim žogobrcem, je njegova zvezda začela bledeti. Za vsaj polovičko tega je bil kriv sam, kajti napredka je prinesel vsako leto manj. PESnikom so dobro znane obljube, da bo naslednji Pro Evo tanarbolj next-gen, da se bo znebil tračnic, da se bo nehalo fliperaško odbijanje žoge, da bo imel nevemkakšne revolucionarnosti. Vsakič ista pesem, od katere se uresniči bore malo, in to kljub selitvi na PS3 in xbox 360. Na drugi strani pa je FIFA zaradi velikojajčnega ostrega reza doživela nesluten razvoj.



V Pro Evo 5 (zgoraj levo) sem potopil nekaj sto ur igranja. Ko sem ga v tem času simulacijsko bogate Fife 10 naložil za obuditev spominov, sem našel še vedno fin in razgiban nogomet. Ampak tisto, kar smo imeli nekdaj za realizem, se je zdaj preselilo v domeno arkadnosti. S slednjo se dosti spogleduje tudi PES2010 (spodaj), vsaj če poznaš smernice, ki jih ubira konkurenca. Ah, ta relativnost človeškega pogleda. Zgoraj desno pa je zaslon s PESovimi taktičnimi nastavitvami, ki ostajajo občudovanja vredne.

FIFAlnik

Najprej je FIFA 07 na peceju in PS2 naredila tisto, kar je morala: za vzor si je vzela Pro Evo in postala njegova sicer neizvirna, a šekši sestrična. Tedaj je EAjeva serija v očeh ljubiteljev globokih, simulacijskih fuzbalščin po kar nekaj letih vzpostavila vsaj približno ravnotežje s Konamijevim prvakom. Pohod v lastno smer, ki bo postala zanimivejša od PESove, pa je napovedala FIFA 07 za xbox 360. Ta je bila nedodelana, a je temeljila na pretežno novem grafično-fizikalnem pogonu, ob katerega kakovosti je človek pomislil, no evo, zato imam sistem naslednje generacije. Igrišče in nogometaši so bili videti in so se gibali nevideno realistično, obnašanje žoge je bilo nalik pravi, sistem pa je poudarjal tako akcijske kot taktične prvine in stremel k posnemanju fuzbala. S to Fifo je EA pokazal, da je pripravljen na radikalne poteze, kar je bil v dolgovezni tekmi z največjim konkurentom edini recept za uspeh.



FIFA International Soccer je leta 1993 začela serijo, s katero so mnogi prišli v svet žogobrcnih simulacij. Grafika ni bleščeča, zlasti glede animacije igralcev, a špil danes niti ni švoh.

Vsak del serije za PS3 in xbox 360 je bil odsihmal konkretna dodelava prejšnjega, dokler FIFA 10 ni v Jokerju 195 pokasirala devetdesetice. Da so se njeni avtorji v studiu EA Canada zgledovali po Pro Evu, ni nobena skrivnost. Sami povedo, da so 'great fans of PES', in špil ima vključeno alternativno nadzorno shemo, ki je kopija Pro Evove. Hkrati pa so znali vnesti lastno identiteto. Premikanje je končno osvobojeno starih šestnajstih smeri, kot se za analogne gobice modernih joypadov spodobi, in je domala polnokrožno, žoga se ne drži tračnic, če se odločiš za ročno (manual) kontrolo, fizika okroglega usnja je nadmočno prava, izvedba čudovita. Največ je bržda pripomogel dodelani sistem prerivanja nogometašev. V Fifi 10 se striclji prepričljivo naslanjajo eden na drugega, se pehaje spravljajo z idealne linije, si jemljejo žogo s fizično močjo na podlagi statističnih podatkov in tvojih povelij namesto s serijami izbijanj ter drsečih štartov ... Res je, da ima Pro Evo svoje argumente: široko, napol že menedžersko ligaško tekmovanje (Master League), puščice, ki vplivajo na nogometaševo počutje, globoko nastavljanje taktike in tisti težko opisljivi PES-občutek, ki mnogim zadostuje. V inačici preteklega leta je najti tudi prvine, ki jih je nekdanji učitelj vzel iz učenke, recimo premikanje v polnem krogu in izboljšan telesni stik. A ne dovolj, da bi bil v špici.
Res škoda, da Electronic Arts te Fife ne prenesejo na računalnike. Mnogi sploh ne vedo, da se FIFA 10 za PS3/X360 in PC razlikujeta kot dan in noč. Prva je udarna, ki smo ji dali 90, za računalnike pa je narejena na podlagi starega pogona za revne trge s švohotnimi računali, kot je kitajski, in stagnira, kolikor se le da. Vsaj imensko bi ju lahko ločili, recimo FIFA: Obup Edition. Zato pecejaškega ljubitelja Pro Eva naprošam, naj ne bo jezen name. Zavedam se, da nima izbire, vendar to ne pomeni, da drugod ne obstaja nekaj naprednejšega.
Še ena prednost Fife pred Pro Evom je polna uradna licenca. Dokler je bil PES neuveljavljen, smo mu oprostili razne Merseyside Blueje. Zlasti ker so bili podatki pravi, le imena je bilo treba porihtati. Sedaj pa se zdi to vse resnejša pomanjkljivost, najbrž zato, ker smo se razvadili. Problem je med drugim v tem, da ima EA s krovno nogometaško organizacijo ekskluzivni dogovor do leta 2014. No, Konamijevci so se za licenčno vsebino zmenili z nekaterimi posameznimi ligami in klubi, angleško reprezentanco, zvezo igralcev FIFPro ter evropsko zvezo UEFA, dočim so garažni patcherji še vedno na delu. Zato tehtnica ni tako nagnjena na EAjevo stran, kot bi si mislili na prvi pogled. Je pa.



S Fifo 96 (levo zgoraj) se je serija na računalnikih in konzolah, kot so bile saturn, playstation, 3DO in sega 32X, preselila v tretjo razsežnost, medtem ko je na SNESu in mega drivu ostala v dveh. 3D-pogonu so rekli 'Virtual Stadium' in je bil svojčas glasen krik tehnike. Promoviranje tega naziva vidiš tudi zgoraj desno na sliki iz Fife 97, ki je vsebovala mali nogomet. Vendar pa so ti rani dnevi prinesli bolj napredek v videzu kot igranju. Do Fife 10 (spodaj) je bila še dolga pot, polna postankov za 50 evrov.



Uradnolicenčni World Cup '98 je temeljil na 3D-pogonu iz Fife in je vseboval retro prvenstva monokromatskega videza. Tole je prizor s tretjega mundiala iz leta 1938 v Franciji. Prvak je bila Italija.



Pred petimi leti je EA lansiral Fifin arkadni odvrtek FIFA Street, ki se odvija na malih igriščih in ima štiri nogometaše na vsaki strani. Noben del ni posebej dober. Trojka je dobila 39.

STOLNI FUDBAL IN SUBBUTEO

V družbi uleteti v lokal, kjer stoji vsaj en namizni nogomet, pomeni samo eno: takojšnjo vstavitev kovanca ali žetona. Pri čemer nisi nobena originalna izjema, kajti ta domačijski posnetek žogobrca je z nami že od leta 1922, ko ga je (verjetno na podlagi že obstoječih konceptov) udejanjil Anglež Harold Searles Thornton. Sestava ni bila dosti drugačna od današnjega stolnega fudbala, footsala, kalča, foosballa, table soccerja ali kakorkoli mu že rečejo v nekem okolju. Čez ograjeno igriščece so nameščene vrtljive in premične palice z ročaji, na katerih so stankovičevsko trde figurice nogometašev. S strani na površino pade žogica, ki jo igralca nato s sukanjem palic in s tem figurinic skušata odbiti tako, da pade v gol. Ker to nudi mnogo fines, a je instantno zabavno ter priučljivo, se početja težko naveličaš. Pravzaprav te lahko k temu prisilijo le omotica od preveč piv, manko žetonov in škrtajoče zapestje. Tega si je moč ob namiznem nogometu hitro fentati, je pa to največkrat posledica besnega sukanja palic, na kar pravi ljubitelji gledajo kritično. Organizirana tekmovanja potekajo že več kot petdeset let, medtem ko dosti resnih igralcev sodeluje v čisto pravi mednarodni ligi ITSF s sedežem v Franciji.



Bolj plebejska, a vseeno kulerska inačica footsala je igra z imenom Subbuteo, ki jo gmajna naživa od leta 1946. V njej na dokaj velikem lesenem ali plastičnem igrišču stojijo male figurice z obteženo bazo. Figurice frcaš s prsti proti veliki žogi, s čimer se jo trudiš spraviti v gol, vratar pa je možiček na dolgi paličici, ki jo držiš pred mrežo. Čar Subbutea je v spretnosti, ki jo zahteva, in v tem, da je zanj na voljo na stotine moštev, od klubov do reprezentanc. Preprosto kupiš razširitev s figuricami in jih razmestiš po površini. Med njimi je tudi Slovenija v postavi za svetovno prvenstvo 2010. Jon Hare, avtor Microprose in Sensible Soccerja, preprosto, toda adiktivno nrav Subbutea šteje za eno bistvenih navdihov za ta špila, pa tudi za količino lig v Sensible World of Soccer. Zadeva je pri nas težko dobljiva, v tujskih spletnih štacunah pa pride okrog 80 evrov plus poštnina.



EURopska liga

Zahteve po licenci, ki v igro prispeva prava imena klubov, reprezentanc in ljudi, njihove zunanjosti ter videze štationov, se zdijo leta 2010 samoumevne. Človeka dandanes začudi, če se po navidezni trati podijo čudaki, ki nimajo zveze s pravimi športniki. Še arkade, kot je FIFA Street, si lastijo poligonske modele resničnih zvezdnikov, in igre brez njih so bolj postranske zanimivosti v slogu ta mesec opisanega SFG Soccerja. Nogomet je pač povsod. Beckham se v družbi svoje planetarno zabite babe smeji iz tračarskih revij, Christiano Ronaldo oglašuje motorno olje in ko se gre Ribery onegavit z mladoletno prostitutko, je to objavljeno na prvih straneh. Frisi vodilnih fuzbalerjev so del vsakdana in kupcem se zdi logično, da je tako tudi v e-zabavi.



Take naslovnice škatel nogometnih simulacij so običaj v podnebju, kjer mora imeti vsaka športščina svoje zvezdniške podpornike. Pečnika za Fifo 11!

Kar pa ima vsaj eno slabo posledico. Tako kot je fuzbal velik posel, so isto postali totematski špili. Za pošten izplen iz nogometne simulacije danes potrebuješ pošten vložek in obratno. Če ne odvežeš mošnjička za spektakel in na ovitku nimaš težkokalibrneža v slogu Rooneyja, te masa rada spregleda. Tudi zaradi tega smo prišli do stanja, da se za levji delež trga udarjata zgolj FIFA in PES. Občasno po dolgem času pride kak manjši naslovčič a la Pure Football, ne tako dolgo nazaj je Sony brcal z This Is Football, ki je ugasnil pred petimi leti, nekaj je robe na neodvisniških spletnih straneh. Vendar so to rezerve na klopi.

A zmerom ni bilo tako, kar dobro vem, saj sem odraščal v osemdesetih in devetdesetih, ko je bila kaka nogometna igra za vsakim vogalom. Tedaj si nismo upali niti sanjati o uradnih licencah, kaj šele o realističnem fuzbalu, ki bi bil za neukega gledalca v pravih okoliščinah videti tak kot oni iz TV-prenosa. Kar smo igrali, so bile igrice, ki niso imele dosti zveze s pravim nogometom. Zaljubljenost vanje je bila bolj povezana z navdušenjem nad tem, da sploh lahko počnemo nekaj tako znanstvenofantastičnega. Realizem je prišel šele kasneje, z razvojem hardvera, večanjem apetitov in širjenjem trga. Tisto je bil čas sladke romantike, ko je bil nogomet še eden od igralskih konceptov z obilico manevrskega prostora. Lotil se ga je lahko vsak z nekaj znanja in upal na uspeh pri pretežno zanesenjaškem občestvu, ki ga še niso zombijaško obkolile horde nedeljskih igralcev. Tako smo imeli spectrumov Match Day, komodorjeva Emyln Hughes International Soccer in Gary Lineker's Superstar Soccer, amigin Sensible Soccer in Kick-Off, pecejev Microprose Soccer, pa Arctic World Cup Football, Striker 95, Actua Soccer, International Superstar Soccer, Empire Soccer, Kliton Bozgo Football (okej, tega ne), World Class Soccer, Football Limited in še kakega.



Videz navideznih zvezdnikov se vsako leto izboljša, a ne bistveno. Človeki so bili dokaj prepoznavni že v Pro Evu 5, fotorealistični pa niso niti v Fifi 10.

Nazajgled

Toda romantika ima rožnata očala in spomin ostre robove rad prekrije s patino, ki je ni priporočljivo odpraskati. Za ta članek sem emulatorsko pognal številne stare naslove, od spectrumovih in amiginih do računalniških ter konzolnih, ter nekaj nepreklicno spoznal. Namreč to, da so fuzbalščine na osembitnih sistemih oziroma nekako izpred leta 1989 tako primitivne, da jih je najbolje pustiti pri miru. Hm, porečeš, kako to, če pa v analnih ogledih dostikrat poveličujete špile izpred tega datuma? Odgovorjam: stari naslovi, ki so igralni še danes, so velikovečinoma abstraktne, zelo temeljne ali statične sorte, recimo vesoljske streljanke in avanture. Kar bazira na resničnosti, pa ima težave s prilagajanjem novi dobi. To gotovo velja za nogometščine.

Ne gre toliko za grafiko, čeprav je tudi ta apn, marveč za mehaniko igranja, ki je okorna, plitka in zanikrna. V igrah, kot so spectrumovo-commodorjevi International Soccer (1983), Match Day (1984) in World Cup 2 (1986), se človečki premikajo invalidno in počasi, fines pri jemanju žoge, preigravanju ter strelih je za naprstnik, splošni občutek pa je danes skrajno nezanimiv. Match Day 2 iz 1987 je bil sicer prva nogometna igra, ki je poznala odmerjanje moči pri strelu, in ena redkih, ki so vsebovale lige ter pokale. Po slednjem se je leto kasneje odlikoval Emlyn Hughes International Soccer, nazvan po tedaj znanem angleškem reprezentantu. Špil je kot prvi poznal inercijo in oddajo žoge v pet smeri, če si pritisnil strel ter nato nekam



International Soccer (1983) za C-64 je bil direktno bitko z Match Dayem (1984), ki je najprej prišel na ZX spectrum. Ne ga nalagat. Resno.

potisnil igralno palico. Takisto je vnesel ubadanje z moštvi, saj si lahko sestavil lastnega. World Cup Carnival iliti World Cup Football iz leta 1984 pa je bila prva žogobrcarica z uradno licenco Fife, čemur je naslednja sledila šele čez devet let z World Cup USA '94. A to so zgodovinski elementi, primerni za učenjaško preučevanje zgodovine nogometnih simulacij, saj je igrati MD2 in EHIS sedaj skoraj čisto brez zveze. Gotovo bomo nekoč tako gledali tudi na Fifo 11 in Pro Evo 11.



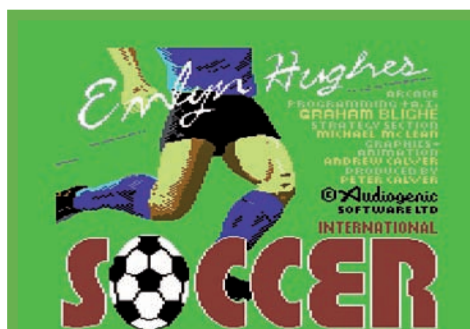
World Cup Carnival (1986) je bil prva igra z uradno Fifino licenco. Verzija za spectrum je imela 24 moštev, štirinajst več kot oni za C-64 in CPC.

Fuzbal je postal razburljiv in globok šele, ko sta leta 1989 prispeli legendarni računalniški igri, ki sta namesto dotlej običajne stranske uporabili ptičjo perspektivo: Microprose Soccer in Kick-Off. Obe sta si za vzor vzeli Tehkan World Cup z avtomatov iz leta 1985, ki ga poznajo le veliki navdušenci. Pogled direktno od zgoraj je omogočil dosti hitrejše premikanje, ki je zaradi osnovne animacije mejilo na komično, večjo igralno površino, na katero se je zgnetlo po enajst stricljev na vsaki strani, in manj zmede. Microprose Soccer je vseboval dvoranski fuzbal, medtem ko je imel Kick-Off prednost v tem, da se žoga ni lepila za noge igralcev, temveč se je malce odbijala naprej. S tem je bilo vodenje oteženo in je bilo bolj dinamično, ker ti je lahko nasprotnik s svojim možičkom žogo hitro speljal, ko si jo imel pred sabo. Toda obe igri sta bili kljub veliki brzini in razumljivi mehaniki nenavadno kompleksni. Imeli sta le en akcijski gumb, vendar si lahko s kombiniranjem le-tega in smeri izvedel čuda elementov, od podaj in strelov do lobov ter zavitih šutov.



Dobri stari Sensible World of Soccer (1994)! Dobiš ga na *Abandonia.com* in ga poženeš skozi emulator DOSBox, ki je na natlačenki. Seka.

Microprose Soccer je čez tri leta mutiral v Sensible Soccer, ki v izvedenki Sensible World of Soccer (1994) ostaja ena najbolj finesnih in udarnih arkadnih športščin vseh časov. Med drugim zato, ker je bila prvi špil, ki je na enem kraju združil lige in reprezentance držav z vsega sveta. V SWOS je več kot devetdeset lig, zato moreš izbrati slovensko reprezentanco in podalpska moštva s pravimi imeni ter člani. Ne le





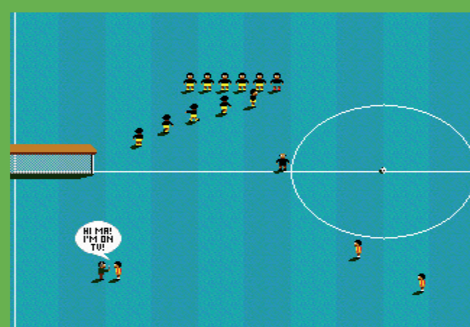












Od zgoraj navzdol so nanizani naslovi, ki so neizbrisno zapisani v srca & duše mnogih starih špilavcev. Se pa dejanska znosnost začne šele s Kick-Off 2 na amigi ter atariju ST in v DOSu. Igra italijanskega avtorja Dina Dinija je izšla že leta 1990, a ostaja neznačilno subtilna in globoka za tako stare čase ter za navidez tako enostavno arkadico. Širše dostopna za dolpoteg je inačica za amigo, ki teče v emulatorjih, kot je WinUAE. Lahko pa si za PC omisliš Goal! (spodaj levo) ali Football Glory (spodaj desno).

to, s klubi v dvajsetsezonski karieri upravljaš tudi kot trener. Na drugi fronti pa je Kick-Off zablestel že v izvrstni dvojki (1990) z mnogimi elementi pravega nogometa v arkadni obliki, ki jo navdušenci igrajo še danes. Na tapravih amigah. Elitni retro!

Na 3D-poljane

A kakor sta Sensible Soccer in Kick-Off v družbi z odvrtki, kot sta Goal! in hrvaški Football Glory, privlačna tudi zdajle, sta to še vedno dvorazsežni arkadi. Nogometno srce imata na pravem mestu in zajemata prenesetljivo dosti inteligentnega fuzbalskega razmišljanja. Toda realizem bi jima težko pripisali. Isto velja za prvo Fifo, FIFA International Soccer, ki je leta 1993 najprej izšla za mega drive in kasneje še za PC, super nintendo ter druge sisteme. Namesto ptičje ali stranske perspektive je uporabljala nagnjeno izometrično in temeljila na rabi dveh akcijskih gumbov. Zanimivo, da je licenca tedaj pokrivala le imena klubov, športnikov pa ne.

Toda starodobna arkadnost je logična. Nogomet je igra, kjer se veliko dogaja pri stiku nogometaševega telesa z žogo, verno oponašanje tega pa je bilo v 2D-bitni grafiki tedanjih dni nemogoče. Da je to postalo očitno, so morali priti in se razviti poligonski špili s tridimenzionalno zunanjostjo. Pritekati so začeli leta 1995, kar ni naključje, saj sta tedaj na trg prišli novodobni konzoli playstation in saturn ter so se začele uveljavljati 3D-pospeševalne kartice za PC, kot je bil voodoo. Za primat so se udarile FIFA 96, Gremlinov Actua Soccer (imenovan tudi VR Soccer '96) in Inter-

MENEDŽERŠČINE

Seveda je razburljivo, ko nogometašek na ekranu pod tvojim nadzorom priteče na rob šestnajsterca in po zaslugi natančno odmerjene moči ter smeri zašvasa evrošut direktno v levi zgornji kot. GOOOOOOOOL!!! in Brane Oblak kolapsira od vznemirjenja. A številni ne marajo za to. Raje so polbogovi, ki v vlogi trenerja ali/in direktorja poskrbijo, da je neprekosljivi Turbo Rudi, ki je zadel, sploh v klubu. Čičanje na tem stolčku jim omogočijo menedžerščine – igre, v katerih postaneš vodja celotnega kluba.



Njihova zgodovina je skoraj enako dolga in bogata kot hištorija simulacij, saj so štartale že leta 1982 s Football Managerjem na spectrumu. Ta in še nekaj drugih verzij (C64, CPC) je nudil grafični ogled tekem, drugod, na primer na osembitnih atarijih, si zrl le tekst. A če zavrtimo trak čez številne Bundesliga Managerje in Hattrick Managerje (ja, to zvrst imajo Švabi zelo radi) do najnovejših FIFA Managerjev, ki imajo 3D-pogon za prikaz tekem, je grafika ponavadi zadnje, kar zanima virtualne direktorje. Finta je v količini lig, ki jih imajo ti naslovi res obilo, tja do postranskih v slogu slovenske. Pa v možnostih, ki jih imaš na voljo kot glavni finančnik moštva (gradnja stadiona, odrejanje cene vstopnic, rihtanje osebja, kupovanje ter prodajanje nogometašev) in kot trener (razpošiljanje oglednikov, določanje režimov treninga, igranje s formacijami, naročanje dejanj med tekmami) ... v vmesniku, ki omogoča žongliranje s stotinami podatkov ... in naposled v intimnem zadovoljstvu, ki ga nudi preoblikovanje ekipe po svojih željah. Fantazijski nabor iz Pro Eva 5, kjer si lastno grupo sestavil s paberkovanjem igralcev iz celotnega bazena, je mnjeh proti Football Managerju ali Championship Managerju, v katerem si končno dal vkup svoj sanjski Manchester United z nakupi od vsepovsod. Oziroma v Nafto Lendavo pripeljal Iniesto. Trenutno so najbolj aktualni predstavniki zvrsti za PC Football Manager Live, Championship Manager 2010 in Football Manager 2010.

Tabelle der Bundesliga vom 1.Spieltag

Pl	Mannschaft	Bilanz	Punkte	Tore	H-S	U	N	A-S	U	N
1	Blau-Weiß 90 Berlin	-------S	2: 0	4: 1	1	0	0	0	0	0
2	Eintracht Frankfurt	-------S	2: 0	3: 0	1	0	0	0	0	0
3	1.FC Kaiserslautern	-------S	2: 0	4: 2	1	0	0	0	0	0
4	Fortuna Düsseldorf	-------S	2: 0	3: 1	1	0	0	0	0	0
5	Waldhof Mannheim	-------S	2: 0	2: 0	1	0	0	0	0	0
6	VfB Stuttgart	-------S	2: 0	2: 0	1	0	0	0	0	0
7	FC Schalke 04	-------S	2: 0	3: 2	0	0	0	1	0	0
8	SV Werder Bremen	-------S	2: 0	2: 1	1	0	0	0	0	0
9	VfL Bochum	-------U	1: 1	1: 1	0	1	0	0	0	0
10	1.FC Köln	-------U	1: 1	1: 1	0	0	0	0	1	0
11	Bayer 04 Leverkusen	-------N	0: 2	2: 3	0	0	1	0	0	0
12	Bayer 05 Uerdingen	-------N	0: 2	1: 2	0	0	0	0	0	1
13	Borussia Dortmund	-------N	0: 2	2: 4	0	0	0	0	0	1
14	1.FC Nürnberg	-------N	0: 2	1: 3	0	0	0	0	0	1
15	Bor. Münchengladbach	-------N	0: 2	0: 2	0	0	0	0	0	1
16	FC Bayern München	-------N	0: 2	0: 2	0	0	0	0	0	1
17	FC Homburg	-------N	0: 2	1: 4	0	0	0	0	0	1
18	Hamburger SV	-------N	0: 2	0: 3	0	0	0	0	0	1

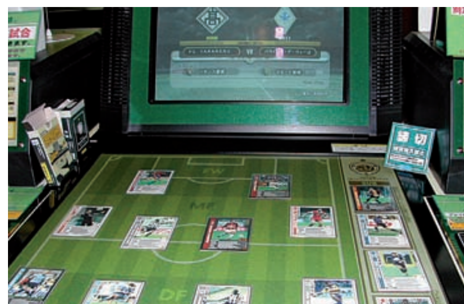
playev Striker 95, medtem ko jih je iz rižojede dežele motril Winning Eleven. Če izvzamemo počasnejši tempo glede na spidigonzalske Sensible Soccerje, posebnega igralnega napredka ni bilo, kar je umevno, saj so imeli avtorji zadosti dela s prehodom iz 2D v 3D. A počasi so začele tridimenzionalne simulacije pridobivati na kompleksnosti, lepoti in veljavi ter so v drugi polovici devetdesetih izpodrinile ploščate sorodnice, ki niso bile več v modi. Prosim vas lepo, kdo bo igral arkadice, če imamo priložnost, da dobimo izkušnjo nalik resničnemu dogajanju na štadionih? Recimo tako, kot jo je ne tako dolgo po tistem ponudil Pro Evolution Soccer. Glej poglavje PESniki, ki zaključi krog.



Actua Soccer je bil sredi devetdesetih konkurenca Fifi, toda Gremlin je s serijo zaključil leta 1998 z Actua Soccerjem 3, ki ni imel klubov.

Naprejgled

Vidiš nauk, ki sledi iz teh starin? Tako je: status quo, ki ga furata FIFA in Pro Evo, ni samoumeven. To, da smo se navadili na vsakoletni boj natanko dveh špilov, ne pomeni, da mora tako biti. Še zlasti pa ne, da je to dobro. Sam bi si jako želel vsaj tretje strani, ki bi zmogla toliko financ in srca, da bi se v tekmo vključila enakopravno, a na svojstven način. Izraznih možnost je namreč veliko. Zakaj mora biti pogled od strani edini zveličavni – je mar nogomet tak, kot ga gledamo po televiziji, ali tak, kot ga igramo sami?



Japonci so nori tudi na fuzbal. Tole je Segin avtomat World Club Champion Football, na katerem igraš s Paninijevimi zbirateljskimi sličicami.

Skrajni čas je, da nastane vzdušna prvoosebna fuzbalerščina, tako kot je Mirror's Edge prinesel spodobno ploščado iz te persperktive. V to smer se je pred leti trudil Namco z Love Football za xbox 360, a je zmogel le odhod v obskurnost. Dalje. Zakaj je medijski pomp okrog nogometa vedno tako slabo prenešen? Hočemo sodelovanja v TV-prenosih, murinhovska trenerska pričkanja, navijaške izgrede, nagce in nagice na zelenicah, osebnosti, zgodbe. Dalje. Zakaj je edini zveličavni kvest postal tisti za realizmom? Arkade tipa Sensible Soccer so dobrodošle, a ne le iz rok neodvisnežev. Akcija in menedžerstvo bi se lahko konkretneje povezala in bila oba polnopravna. Da ne



Po igralnicah se valjajo avtomati, kjer brcaš v žogo, stroj pa te oceni. Eden je World Kicks, sam pa pomnim Segino inačico s pravo žogo na špagi.

omenjam možnosti, ki jih nudi internet, saj je tu moč ustvariti prave navidezne svetove, v katerih obstajaš s tisoči drugih, ki prav tako razvijajo like in se trudijo z fužinskih trat priti v virtualne klube. Nalinijski Football Superstars *(Footballsuperstars.com)* sicer eksperimentira tako z mmorpgjsko platjo kot s prvoosebno perspektivo, a ne še z zadovoljivimi rezultati. Je pa res, da ne glede na to, ali se bo vzpostavila orenk konkurenca Pro Evu in Fifi, virtualni nogomet napreduje. Morda bolj, kot se zavedamo tisti, ki smo stalno v njem. Ondan sem bral kolumno v Dnevniku, v kateri je bil njihov pisec Borut Mehle, po lastnih besedah igrarski analfabet, čisto paf nad tem, kako je 2010 FIFA World Cup domala neločljiva od prenosa po televiziji, kako naravno se gibljejo fuzbalerji, koliko možnosti ponuja nadzor. Resnica iz ust neobremenjenca? Dasiravno gejmerji stalno nekaj zabavljamo čez simulacije in bi dvoletni razvojni cikel marsikdaj sedel (čuješ, Seabass?), je čudovita igra v tem trenutku dobro prenešena v elektronsko obliko. Pot do perfekcije pa je seveda dolga in zahteva veliko dela na umetni pameti, zlasti vratarjev, ki so tradicionalna šibka točka, pa stiku žoge z nogo, obnašanju teles, dinamiki v šestnajstmetrskem prostoru, morali ... Čeprav morda nima konca, se veselimo stopanja po njej.



Upam, da ti je članek dodatno popestril te dni praznika nogometa v Južni Afriki. Če si tr00, si boš na fris odtisnil naslovko škatle Fife ali PESa!



Če bi se ekspertno znanje merilo v kubikih prekidanega gnoja, bi bil Quattro večkratni doktor. Tako pa le mastno pljune v roke in si želi dobrih vil.

Ljudje hrano radi obilno in redno uživamo. Zato pa tolikanj bolj molčimo o tem, kaj se z njo zgodi potem. V farbovitem magazinu vam zdaj odstiramo, čemu se zdi razpravljanje o tem neprimerno, kako je iztrebljanje nujno pomembno za ekosistem, da ni drek enak govnu, znanosti in deviacije, pa še kupček resnih in malo manj resnih dejstev.

Anatomija kakca

Če k sračkanju pristopimo docela znanstveno, gre jasno povedati, da je feces končni produkt prebavljanja. V njem je vse tisto, česar organizem ne more porabiti, in še nekaj dodatkov. To velja za vsa živa bitja, od najbolj zanikrnih bakterij do krone stvarstva.

Prebava se običajno izvaja znotraj organizma, čeprav obstajajo kreature, ki prebavne sokove izbrizgajo v hrano in nato zgolj posesajo nastalo hranljivo juhico. Pajki so že taki. No, večina drugih živih bitij si lasti interno prebavo, ki lahko poteka na dva načina. Pri prvem žival neprebavljive dele enostavno izbruha – morske zvezde in morske kumare tako dobesedno serjejo skozi usta, dočim je pri mehkužcih izmetna odprtina v neposredni bližini kljuna. Večinoma pa so organizmi že tam od glist naprej privzeli cevasto obliko z vhodom na eni strani in izhodom na drugi.

Prednost tovrstnega sistema je v tem, da so se posamezni deli prebavnega trakta lahko bolje specializirali in s tem povečali vsrkavanje hranljivih snovi. Cevast sistem nadalje pomeni, da hrana od zunaj ne pride v stik z notranjimi organi, zaradi česar ima prebavni trakt obenem važno obrambno funkcijo.

Mimogrede, dokler otroček ne priveka na svet, je njegov rektum zamašen s smolasto vsebino, ki ji rečemo mekonij. Ko se prebavila po rojstvu spravijo v pogon, je to prvi kakec. Lulanje po drugi strani nastane tako, da se odpadne snovi filtrirajo iz krvi. Četudi gre za še en sistem odstranjevanja svinjarije, ima s prebavo malo zveze. Le toliko, da prečisti še tisto, kar so napačnega posrkala črevca. Zato lahko scanje recimo smrdi po špargljih. In druge tekočine, ki pridejo od tam, tudi, a o tem zdajle ne bi.

Drek se zgodi

Da iz hrane sračka nastane, mora na dolgo pot po prebavnem sistemu. Ta se razlikuje od vrste do vrste, toda v grobem ga lahko razdelimo na mehanski, biološko kemični, absorbcijski in izločalni del.

Čeprav nas tokrat zanima slednji, recimo nekaj še o preostalih, saj je kakovost končnega produkta hudo odvisna od njih. Ptiči imajo recimo kratka črevca. Verjetno ste že slišali lovske štorije, kako je moč race uloviti na vrvico s kosom slanine. Račka požre slanino, jo malo zatem pokaka, mimo pride druga račka in tako naprej. Sicer nisem videl še nikogar, ki bi mu tak sistem lova uspel, a dejstvo je, da se je s tem smrti rešila prenekatera jegulja, ki je nepoškodovana zdrsnila iz kloake. Na splošno velja, da imajo rastlinojedi dolga prebavila, vsejedi krajša, mesojedi pa najkrajša. Kar je logično. Slasten zrezek ima dosti več hranljivih snovi kot solata, da o travi ne govorim. Temu primerno morajo rastlinojedi pojesti mnogo več hrane (načeloma isto velja za vegetarijance), jo dosti bolj mehansko obdelati in njihov izmet je zato mnogo mnogo obilnejši.

Ko hrana dospe v črevesje, je v povsem tekoči obliki, prepojena z encimi, slino in kislino. Nato pride zraven žolč iz žolčnika, ki poleg razgradnje maščob poskrbi še za značilno barvo dreka. Smrad pride deloma od razpadlih beljakovin, večinoma pa od koliformnih

simbiotskih bakterij. Koliformne jim rečemo zaradi najpogostejše prebivalke notranjosti drobovja, bakterije Escherichia coli. Kupčki mesojedov smrdijo bolj od rastlinojedih, ker živalske beljakovine vsebujejo žveplo. Kakorkoli, tanko črevo posrka hraniva, v debelem črevesu pa se prične absorbcija vode, dokler se v rektumu končno ne formira dobro znana klobasa.
Ali pa tudi ne. Po bristolski lestvici ocenjevanja poznamo namreč kar sedem kategorij govna, glede na vsebnost vode. Na prvem mestu so suhi bobki, na zadnjem pa popolna lijavica, ki običajno kaže na to, da je s prebavili nekaj narobe. Pri tem je treba upoštevati, da sta dotični skrajnosti za nekatere živalske vrste čisto fiziološki. Kunci, drobnica in serjad, khm, srnjad recimo morajo kakati bobke. Še več, kunci iz sebe spravljajo povsem različni vrsti bobkov in ene od njih pojedo znova. To ni koprofagija (žretje lastnih iztrebkov), kot jo poznamo iz nemških drekastih videov, ampak njihov način prebave. Ker imajo kratka črevca, so razvili zvit način za boljši izkoristek. Napol prebavljena trava se sprime v kroglice, ki so za razliko od pravih bobkov suhe in spominjajo na peletirano krmo. Tem kroglicam pravimo cekotropi in jih ne smemo zavreči. Itak jih dolgouščki pojedo, preden storimo kaj podobnega. Pravi koprofagi pa so govnači, muhe, psi in ostarele porno zvezde.
Zakaj bi kdo to počel s fiziološkega stališča? Čeprav gre za izmet, črevca niso optimalni ekstraktor. V dehtečem kupčku zna biti tudi do polovica energije, ki je bila v osnovni surovini, kar ni malo. Marsikatero bitje zna to izkoristiti. Če ne drugače, posušeno govno lepo gori, kar izkoriščajo beduini. Velika vsebnost vlaknin pa ga naredi za dober gradbeni material s finimi izolacijskimi sposobnostmi.



Govnač je verjetno vsem najbolj znani zbiralec iztrebkov. Zanimivo je, da se raje spravi na produkte rastlinojedov kot mesojedov. V starem Egiptu so veljali za svete živali, ker so mumije verjele, da zjutraj sonce na nebo prikotali ravno šesteronogi drekogolt.

Psihološko sranje

Fekalije so v živalskem svetu važne. Tudi ljudje, baje cvet inteligence, smo nad klobasami bolj ali manj fascinirani. Omamno dehtenje sveže napravljene potrebe mnogim vrstam rabi kot sredstvo za označevanje ozemlja. Še več, dostikrat so ob zadnjiku žleze, ki izloček dodatno parfumirajo. Mačke po drugi strani svoj kakec zakopljejo, da bi prisotnost zakrile. Primatom kaj takega ne pride na misel. Bolje ga je uporabiti kot metalno orožje, kot vedo ljubitelji opic v živalskih vrtovih.

Kaj pa ljudje? Vsi majhni otroci gredo skozi analno in fekalno fazo, ko so navdušeni nad svojo ritjo in nad tistim, kar prileze iz nje. Kako tudi ne bi bili: okolica sfinktra je izjemno dobro oživčena, iztiskanje odvečne robe pa je za organizem prijetna izkušnja. Potem jim dušebrižni starši to izbijemo iz glave. Civilizacija je že iz prdenja, kaj šele iz kakanja naredila najbolj intimno stvar pod soncem, ki je pošteni ljudje in dobre babe sploh ne počnejo, in v nas vsadila prepričanje, da je velika potreba najbolj umazana stvar. No, ta trditev ni povsem iz trte zvita, saj je drek ponavadi poln črevesne mikroflore, ki zna biti (drugemu) organizmu škodljiva. Še pogosteje v njem najdemo jajčeca parazitov, ki si najbolj želijo tega, da bi se vrnila v telo, po možnosti v frišno.
Zato je straniščna higiena hudo pomembna. Kako jo izvajajo različna ljudstva po svetu, se lahko deloma podučite v straniščnem uvodnjaku iz Jokerja 195 (ali na stranki pod številko 6377). Sabala je klasika, Japonci so v najmodernejših sekretih združili prav vse, kar je možnega na tem področju, in niti šiptarjem ni več treba s steklenico na WC.

Ker smo običajni ljudje sralno zavrti (če smo zaprti, se v lekarni dobi odvajalo, ki nadležno zapeko odstrani), so dehteče klobase določenim ekstra vabljive. Saj veste, tabuji, prepovedan sadež in to. Zato se nišo trudijo zapolniti podjetneži, ki ponujajo tako humorne izdelke, kot je pred leti opisan turd twister. To je nastavek za v rito, podoben modelčkom za kekse, ki pomaga tvoriti drekce najčudovitejših oblik. Nadalje ne manjka konkretnih pornjakov, kjer ljudstvo feces ne le producira, ampak večnamensko uporablja – od poslikav in blatnih kopeli do slastnih prigrizkov. Kar spomnite se dveh deklet in enega lončka.
Če se ob tem zgražate, pomislite na to, da tovrstnega materiala ne bi bilo brez povpraševanja. Pornjakarji ne bodo šli ponujat izdelka, če dobiček ni zagotovljen. Ali iskanju takih filmov botrujejo naveličanost običajnih praks, prehitro zatrta faza v otroštvu oziroma dejanska fasciniranost, ali pa gre za resničen odklon, je tema, ki sodi v psihološke publikacije, ne v našo splošno izobraževalno revijo.



Posušen kamelji drek kot gradbeni material? Seveda! Zaradi visoke vsebnosti vlaknin je kompakten in ima predvsem zelo dobre izolacijske sposobnosti. V suhem in vročem podnebju hkrati ne smrdi. Le če pride do hudega naliva, se znajdeš dobesedno v dreku.

Krog življenja

Primarna raba fecesa, ki je sploh še nisem omenil, je na prvi pogled banalna. Nanj se spravijo bakterije, glive in insekti, ob anaerobnih kemičnih procesih, ki jim s skupnim imenom rečemo kompostiranje, pa iz njega nastane substrat za rast zelenih rastlin. Tu visoko mesto zaseda gvano, izmet netopirjev, ki ga kot gnoj prodajajo za mastne denarce. Svoje čase so kokošji gnoj zaradi visoke vsebnosti sečnine (kloaka pač – sranje in scanje v skupnem paketu) zelo radi mešali v krmila za bike, ker so bakterije v vampu zadevo sposobne predelati. Danes se tega ne sme več. Vseeno pa je še vedno dosti sekretov na štrbunk, kamor kmečke družine radostno serjejo in ščijejo, nakar dobljeni puding razmečejo po njivah. Ne, tako neumni, da bi polivali frišno sračko, niso, kajti s tem bi zelenjavo požgali. Gnoj mora dozoreti.
Civilizirani mestni živelj ob tem zdaj kozla po svojih dnevnih sobah z usnjenimi kavči in parketom z Malavija. Ampak poanta je v tem, da bi zelene rastline brez gnoja dosti slabše rastle, kar bi pomenilo manj rastlinojedcev in s tem stradež za karnivore. Če bomo nehali srati, življenja ne bo več. Tako enostavna in pomembna reč je to. Ne pravim, da morate postati koprofil, a zdrav odnos do velike potrebe mora biti. Rit diktira lajf – naj bo torej na mestu, ki si ga zasluži.

KATHERINE HEIGL ASHTON KUTCHER



LIONSGATE PREDSTAVLJA AVERSANO FILMS IN KATALYST FILMS PRODUKCIJO FILM ROBERTA LUKETICA KATHERINE HEIGL ASHTON KUTCHER "MORILCI" TOM SELLECK CATHERINE O'HARA IZBIRA VLOG DEBORA AQUILY C.S.A. TRICIA WOODS C.S.A. IN JENNIFER SMITH C.S.A.
SCENOGRAFIJA MISSY STEWART FOTOGRAFIJA RUSSELL CARPENTER ASC GLASBA ROLFE KENT IZBIRA GLASBE TRACY McKNIGHT KOSTUMI ELLEN MIROJNICK JOHANNA ARGAN MONTAŽA RICHARD FRANCIS-BRUCE A.C.E. IN MARY JO MARKEY A.C.E. KOPRODUCENT KARYN SPENCER MURPHY
IZVRŠNI PRODUCENTI CHRISTOPHER PRATT CHAD MARTING WILLIAMS S. BEASLEY JOSIE ROSEN PETER MORGAN MICHAEL PASEORNEK JOHN SACCHI PRODUCENTI SCOTT AVERSANO ASHTON KUTCHER JASON GOLDBERG MIKE KARZ ZGODBA BOB DEROSA
SCENARIJ BOB DEROSA IN T.M. GRIFFIN

FIVIA

v kinu od 24.06.2010

REŽIJA ROBERT LUKETIC

LIONSGATE

Robin z oglavnico



Lythe and listin, gentilmen, That be of frebore blode;



I shall you tel of a gode yeman, His name was Robyn Hode



Dobri izobčenec, ki se zvijačno bori proti vsakodnevnim krivicam, je v ljudskih pripovedih prisoten že več kot pol tisočletja in vedno ponovno aktualen. Tudi v današnji dobi oblastniške nepoštenosti, poslovne korupcije in splošne pokvarjenosti bi imel veliko dela. LordFebo sanja o tem, da bi bil nekoč tak nočni maščevalec, ki bi na karate vsakega, ki se roga roki pravice in si veča vamp na plečih navadnih ljudi. Dotlej pa se udinja kot pisec zgodovinskih vedežev.

Folklora, kot pravimo ljudskemu izročilu, je skupek vseh sort kulturnih znamenitosti naroda, med katere poleg običajev, glasbe, pregovorov, obrti in noš sodi še čuda mitov in legend, največkrat srednjeveških in ponarodelih. V pripovedkah brez enotnega avtorja nastopajo mnoga bajeslovna bitja, čarobni kraji in hrabri dobrotniki. Slednji so bili od vekomaj priljubljena tema zapečkov in tabornih ognjev preprostih ljudi, saj so jim, zatiranim ali podjarmljenim, predstavljali simbol milosti in pravice oziroma domoljubja. Vsaka dežela ima tovrstne plemenitaše, praočete današnjih superjunakov, in nekaj njih je znanih tudi onkraj svojih meja. Čeprav so nekateri osnovani na zgodovinskih osebnostih, so vsem skupne idealizirane vrline, kot so pravičnost, zvitost in hrabrost, ter košček nadnaravnosti. Na pamet pridejo recimo naš dobri kralj Matjaž, ki domnevno temelji na madžarskem vladarju Matiji Korvinu, pa britanski kralj Artur, legendarni ustanovitelj vitezov okrogle mize, ter nenazadnje sloviti samostrelec Viljem Tell, bržda izmišljen švicarski heroj, ki je tobleronsko pokrajino popeljal v samostojnost izpod habsburškega škornja.



Poleg kralja Matjaža Kranjci poznamo še ponarodelega Petra Klepca, silnega Osilničana, ki je pregnal Turke iz doline Kolpe. Martin Krpan in Kekec sta prav tako dela naše foklore, a sta oba 'avtorska'. Prvi je izmislek Frana Levstika in drugi Josipa Vandota.

Nedvomno najbolj prepoznaven in razdelan srednjeveški folklorni junak pa je Robin Hood, princ angleških revežev, kralj Šervudskega gozda in trn v peti nottinghamskega šerifa. Le kdo ne pozna tega v zeleno odetega izobčenca, ki jemlje bogatim in daje revnim, je mojster loka in meča ter je zvest odsotnemu kralju Rihardu Levjesrčnemu, čigar prestol naskakuje njegov zlobni brat John? Je ta(k) človek res obstajal ali gre le za snov gostilniških povesti srednjeveške Anglije?

Bardova zgodba

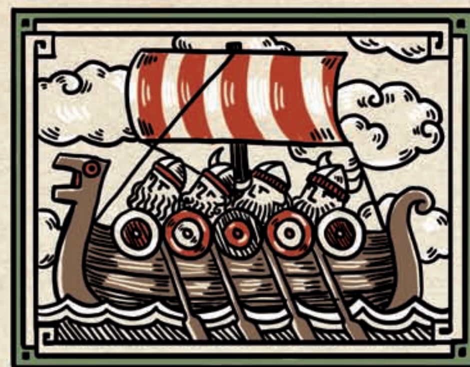
Dasiravno se je mesto Loxley iz Južnega Yorkshira oklicalo za Robinov domači kraj, pri čemer so občinski svetniki v prid turizmu celo določili rojstno letnico 1160, ta tržna poteza nima zgodovinske podlage. Strokovnjaki, ki si dajo veliko opraviti z raziskovanjem ozadja mita, so si edini, da ni nobenega neposrednega pokazatelja na natanko določeno zgodovinsko osebnost. Nekaj preglavic povzroča dejstvo, da je bil Robert, iz katerega izhaja varianta Robin, jako priljubljeno ime tistega časa, prav tako tudi priimek Hood oziroma Hode. (To po pomeni zaglavnico ali kapuco po domače in ne soseske.) Temu primerno veliko je bilo slično oklicanih mož v vsaki vasi. Drug problem je malo ohranjene napisane besede, ki se nanaša na tisti čas in prostor, iz katerih naj bi heroj domnevno izviral. In za nameček so bili bili kronisti pogosto malomarni v navajanju lastnih imen, tako da je veliko zapisov ljudi in krajev dvoumnih.

Povest o drznem lokostrelcu, ki se zoperstavi oblasti, so prvič prenesli na papir šele v začetku petnajstega stoletja. Gre za trubadursko balado, ki se začne s stihom "Robyn Hode in Scherewode stood." in nato opiše podlago danes uveljavljene štorije, torej Robinovo partizansko ropanje in spopadanje z milico. V rimah so omenjene njegove lokostrelske veščine, zvijačnost in nekateri člani židane druščine: Mali John, mlinarjev sin Much in Will Škrlatni. Niti ta, niti ostali epi iz petnajstega stoletja, med katerimi izstopa Gest of Robyn Hode (Dejanja Robina Hooda), pa ne širijo človekoljubnih idej oziroma pomoči ubogim. Zelena bratovščina je v tistem obdobju predstavljala le simbol svobode. Zanimivo je, da te zgodnje pesnitve prav tako ne vključujejo Lady Marian, kralja Riharda in njegovega brata, princa Johna, pač pa se nekje med stihi pojavi edinole kralj Edvard brez številke. Trije Edvardi so vladali od leta 1272 do 1377, kar je najmanj stoletje kasneje od 'uveljavljene' umestitve legende. A če se pripoved sto in več let širi le od ust do ust preprostega, vraževernega ljudstva, je še dobro, da se Robin ni na kraju boril z zmaji in velikani. Tako je bil junak enkrat iz Nottinghamske grofije doma, drugič iz severnejšega Yorka, Škoti so ga med bojem proti Angležem za motivacijo umestili v svoje gozdove. Tako se je že v prvih baladah zvrstila cela zmešnjava gozdov in oseb, zgledi pa so prihajali z vseh strani, celo od Williama 'Mela Gibsona' Wallaca.

Tako kot dandanašnji vsako dekado posnamejo nov film o Robinu, so tudi tedaj pesniki, pisatelji in dramaturgi redno in hvaležno ohranjali lik pri življenju. Njihova domišljija in umetniška svoboda sta historično natančnost kakopak le še poslabšala. Imel je stotine izmišljenih, folklornih ali zaresnih sovražnikov iz otoške zgodovine. Enkrat je bil brezobziren morilec, drugič galanten slepar, pomagal je v vojni proti južnim sosedom in v nekaj različicah je celo umrl. Sprva tlačanskega in iz tega razloga uporniškega Robina so literati šestnajstega stoletja spremenili v padlega plemiča, ki ga je oblasti željni prestolonaslednik John oropal posesti, zato se junak priduša, da bo pomagal ostalim izkoriščanim. S tem je legenda prvič dobila oprijemljiv datum: konec tretjega križarskega pohoda, leto 1192. Ta verzija, četudi splošno sprejeta, nima zgodovinske osnove in gre le za vsiljeno dajanje duška zgodovinarjev tudorske dinastije, ki je prezirala Johnovo vladavino po Rihardovi smrti. Toda ne glede na to velja zaradi povezave z legendo in obče razgledanosti vpogledati ta košček zaresne zgodovine.

Dobri kralj Rihard

Ključna letnica srednjeveške Anglije je 1066, ko je brez nasledstva umrl kralj Edvard Spoznavalec. Krono je na hitrico prevzel Harold II., a le za kratek čas, saj jo je še isto leto na silo terjal normandijski vojvoda Viljem Bastard. V sloviti bitki pri Hastingsu so Normani premagali domačo anglosaško vojsko in zmagovalec je zasedel londonski prestol kot Viljem I. Angleški, kasneje bolj znan s podimkom Viljem Osvajalec. Prelomnost te bitke je v tem, da so prišleki iz severne Francije razlastili staroselsko plemstvo in posihmal sami predstavljali celoten višji sloj angleške družbe. S tem so deželo na novo ustrojili in jo preželi s svežo kulturo. Poseg se je odrazil zlasti v jeziku, zato ima angleščina toliko besed francoskega izvora. Anglosasom okupacija seveda ni bila pogodu in so se redno upirali, kolikor se je dalo, vendar zaman. Iz tega posledično izhajajoči domoljubni pridih ima tudi zgodba o Robinu Hoodu, kakršno poznamo, ki pogosto omenja normansko nadvlado nad angleško gmajno.



Normani (severni možje) so potomci danskih in norveških vikingov, ki so se ustavili v severni Franciji in dali ozemlju ime Normandija. Tam so se pokristjanili, se pomešali s Franki in drugimi germanskimi plemeni ter vodili mnogo osvajalskih pohodov. Med ostalim so v dvanajstem stoletju zavzeli celo Sicilijo. Normani niso enako Francozi. Četudi so govorili podoben jezik, so bili pogosto v sporu s staroselskimi Franki in Galci, iz česar tudi izhaja dolgostoletna angleško-francoska mržnja. Nasploh pa se gre zavedati, da so bila takrat ozemlja dosti bolj razkosana kot danes in da je bil denimo kraljevina Francija obsegala komaj kaj več od širše okolice Pariza.

Ker so bili še dve stoletji po Viljemu angleški kralji večino časa raje v severni Franciji kot v londonskem Towerju, so z državo upravljali normanski nadzorniki, tako imenovani šerifi. Obrobna etimološka zanimivost je, da izraz izhaja iz staroangleških oblik besed shire in reeve, kar pomeni oskrbnik grofije. Po okupaciji so ti oskrbniki predstavljali absolutno oblast, saj so imeli vsa kraljeva pooblastila. Vladali so s trdo roko in z visokimi davki stiskali prebivalce. Najbolj so deželo seveda izžele neprestane vojne, višek stroškov pa je dosegel tretji križarski pohod.

Kmalu po drugi kampanji nad Sveto deželo (1145-1149), ki se je izkazal za popolno polomijo, je Jeruzalem padel nazaj v muslimanske roke (1187) in strasti v Evropi so spet razplamtele. To pot so se pobudi Vatikana odzvale najmočnejše kronane glave: angleški kralj Henrik II., francoski Filip II. in svetorimski cesar Friderik I. A prvi potovanja ni dočakal in nasledil ga je sin Rihard. Ta se je na bojnem polju izkazal že v najstniških letih in vojaška srčnost mu je prislužila vzdevek Levjesrčni. Ker mu med kralji v veščinah vojevanja ni bilo enakega, so ga izbrali za poveljnika krš-



Sodobni Sherwood (shire wood – grofijski gozd) je s svojimi štirimi kvadratnimi kilometri skopa zapuščina nekdaj brezmejnega gozda, skozi katerega je vodila edina cesta iz Nottinghama v London. Živi pa tam tisočletni hrast, ki je po navedbah turističnih delavcev dajal senco tudi Robinovi tovarišiji.

čanske vojske. Kakšnega velikega učinka operacija ni imela. Križarji so zajeli in oplenili nekaj mest, med njimi Ako, toda Svetega groba jim ni uspelo zasesti. Popis dogajanja v Jutrovem med letoma 1189 in 1192 je za našo zgodbo nepotreben. Več na to temo najdete v vedežu o križarskih vojnah (id 455 na stranki) in o templjarjih (5226).

Za izročilo o Robinu Hoodu pa je pomemben dogodek na Rihardovi poti domov. Odprava ni imela pomorske sreče, zato so v severnem Jadranu blizu Ogleja doživeli brodolom, nakar je kralja v Avstriji zaradi starih zamer zajel tamkajšnji vojvoda Leopold V. Ta ga je prodal cesarju Henriku VI., ki je od angleškega dvora zahteval odkupnino več deset ton srebra. London je na pobudo kraljice matere kljub prazni zakladnici zbral zahtevano kvoto, vendar je bila na rovaš tega dežela izžeta do kraja. Ravno ta beda je ključni motiv robinhoodovstva, kajti normanska nepravičnost je mnogo prebivalstva stala glavo ali jih naredila za brezdomce in jih pregnala v hosto. Ljudje denimo niso imeli niti zrna pšenice za pod zob, a po drugi plati je bil smrtni prekršek uplen srnjadi, ki je bila po dekretu kraljeva last.



Folklora veli, da se je Robin Hood rodil v Loxleyju v Južnem Yorkshiru, ki spodaj meji na okraj Nottinghamshire. Gozd Sherwood se je tedaj razprostiral čez obe grofiji.

V tej štoriji igra važno vlogo Rihardov brat John, ki je bil tudi v resnici mehkužen zvijačnež, kakršnega slikajo filmi. Iz zavisti se je spečal s francoskim kraljem in skupaj sta Rihardovemu ugrabitelju ponudila precejšen znesek, če ga nikoli ne bi izpustil. Henrik ju je zavrnil in februarja 1194, po štirinajstih mesecih zadrževanja, Angleža proti odkupnini osvobodil. Z dobljenim bogastvom je osnoval mesto Wiener Neustadt (Novi Dunaj). Rihard se je srečno vrnil domov in bratu odpustil izdajstvo, toda ni mu bilo do posedanja na prestolu, zato se je podal na svoja ozemlja v Franciji v boj zoper Francoze. Po petih letih utrjevanja domovine svojih prednikov ga je ob rutinskem postopanju okoli obleganega gradu Châlus zadela strelica iz samostrela. Rana sama po sebi ni bila smrtna, vendar ga je dva tedna kasneje pokopala gangrena.

Rihard Levjesrčni ni postal ikona zaradi svojega vladanja. Bil je namreč slab kralj, ki je s svojo bojaželjnostjo shiral kraljestvo. Za povrh sploh ni govoril angleško in za časa svoje desetletne vladavine je bil v Londonu le nekaj mesecev. Prav tako ni bil poosebljena plemenitost, kar priča njegov hladnokrvni ukaz za pobitje 2500 zajetih muslimanov v Aki. Legendo so iz njega naredile pripovedi soborcev, ki niso mogli prehvaliti vladarjevega poguma in požrtvovalnosti. Piko na i pa je postavila njegova smrt, kajti bil je eden od le treh angleških kraljev, padlih v boju. Zaradi tega in dejstva, da je bil vitez ter križar, je dobil najbolj častno mesto od vseh: kip pred Westminstrsko palačo. Ta njegova pravomoškost mu je priborila pozitivno vlogo v povesti o Robinu Hoodu, dočim je bil spletkarski princ šleva, ki je v kraljevi odsotnosti šušmaril z neprijateljem in prek šerifov ropal za osebne interese. Po eni od štorijalnih različic si je med drugim prisvojil posestvo v Locksleyju (današnji Loxley), zaradi česar se je nek križarski vojak, locksleyjški Robin imenovan, predčasno vrnil iz Palestine, našel očeta mrtvega in spočel gverilo v gozdovih južno od vasi.

Prestol je po Rihardovi smrti vendarle prevzel brat John (v slovenski literaturi se občasno pojavlja pod imenom Ivan, kar je po mojem mnenju neposrečen prevod), katerega vladavina je bila pretežno polomija. Izgubil je dobršen del ozemlja na celini in se naposled sprl s papežem. A v anale se je poleg mesta v Robinovi štoriji vpisal z nesmrtnim dejanjem, podpisom Velike listine svoboščin, bolje poznane kot Magna Carta, v kar ga je prisililo nezadovoljno plemstvo. Aktualni Scottov film Johnu dela krivico, saj pokaže zgolj njegovo zavrnitev tega dokumenta, ki velja za praustavo in je prvič omejil moč monarha, ne pa tudi kasnejšega sprejetja leta 1215.

Zelene pajkice

Spoj patriotskega borca za pravice malega človeka in legendarnega bojevniškega kralja je dala dodatnega vetra priredbam dogodivščin. Poleg knjig iz gledaliških iger so prišle celo opere, Robinu na čast pa so širom Anglije organizirali še tekmovanja, smenje in tako zvane majske igre. Na teh vaških prireditvah, ki kot pozdrav poletju izhajajo iz daljnih poganskih časov, sta se junaku v šestnajstem stoletju priključila dva nova, poprej samostojna folklorna lika: redovnik Tuck in lady Marian. Prvi je bil zaradi svoje veseljaškosti in ljubezni do dobre kapljice kot nalašč za odpadniško družbo. Pri tem se ni ne takrat, ne kasneje nihče obremenjeval z zgodovinsko neskladnostjo, saj so se prvi meniški redovi v Angliji pojavili šele v poznem 13. stoletju. Ženski lik je bil po drugi plati itak nujen za napredujočo povest, četudi je šlo sprva za Devici Mariji podobno poosebljeno čistost. Si pa glede nje nista niti dve deli enaki. Bila je vse mogoče, od šerifove hčerke in Rihardove nečakinje prek spletične in dvorjanke do navadne kmetice.

Dobro vprašanje je zategadelj, od kod potemtakem dandanašnja precej uniformna podoba kavalirskega, duhovitega Robina Hooda v vilinski opravi, Malega



Meni najboljša filmska predstava šervudskih prilik, čeprav docela stereotipna in stara skoraj štiri desetletja, je Disneyjeva starošolska animiranka z živalmi: lisjakom Robinom, volčjim šerifom in levom Rihardom. Dopadla se mi je tudi zadnja uprizoritev v 'gladiatorski' navezi Crowa in Scotta, predvsem zaradi drugačne fabule, v kateri Robina Hooda pravzaprav sploh (še) ni.



Zgodba o Robinu Hoodu, kakršno poznamo, ima nekaj domoljubnega pridiha, saj pogosto omenja normansko nadvlado nad anglosaško gmajno. Predvsem je raja v nemilosti pri proslulem notthingamskem šerifu, ki v princčevem imenu jemlje siromakom.

Johna s palico, debelušnega meniha, okrutnega nottinghamskega šerifa, dobrega kralja Riharda in hinavskega princa Johna? Odgovor na prvo žogo bi bil Holivud. A legendarni filmi, kot so Robin Hood z Douglasom Fairbanksom (1922), The Adventures of Robin Hood z Errolom Flynnom (1938), Disneyjeva risanka iz leta 1973, Robin and Marian s Seanom Conneryjem in Audrey Hepburn (1976) in Prince of Thieves s Kevinom Costnerjem (1991) ter še sto drugih vsebujejo glede na široko srednjeveško ozročilo preveč podobne elemente, da bi šlo za naključje. Torej so se vsi po vrsti zgledovali po istem, močnem viru. Ta temelj sodobnega šervudskega junaclja je moč najti v romanu Ivanhoe (1820) škotskega pisatelja Walterja Scotta. Gre za delo, ki je s svojo romantično predstavo gradov in vitezov veliko pripomoglo k tedanji priljubljenosti srednjega veka. Osrednji lik je resda saški vitez Wilfred Ivanhoe, ki se vrne iz križarske vojne in išče ljubezen. Toda v ospredju so prav tako Robin iz Locksleyja, njegova vesela skupina gozdovnikov in brata modre krvi z ustreznima značajema. Med drugim ravno iz te knjige izvira Robinova veščina, da razčesne puščico v tarči, ki je postala kasnejši zaščitni znak filmske inačice. Tem smernicam so nato sledili še drugi pisci, na primer Howard Pyle v sijajni otroški priredbi The Merry Adventures of Robin Hood. Podobo so ohranjali vse do prihoda gibljivih sličic, ki so mitskemu junaku iz angleškega sveta dale svetovno slavo.

Čeprav se z Robinom Hoodom še vedno ukvarja stotine zgodovinarjev, arheologov, jezikoslovcev in etnologov, se zdi vprašanje o njegovi verodostojnosti zanimivo le za akademske razprave. Povest se bržda ni rodila brez podlage in gozdni izobčenec (ali celo več njih), ki je od daleč spominjal na sodobno hoodovsko podobo, je zelo verjetno obstajal. Kot sta obstajala tudi Jezus in Sandokan. Da so nekateri ponarodeli liki danes bolj prepoznavni kot drugi, je pač stvar naključja oziroma tisočletne dejavnosti fanovskih krožkov. Pomembno je, da vsak prihaja v paketu s pozitivnim in vselej koristnim človekoljubnim sporočilom. Zato bodo še dolgo živeli v srcih in molitvah vseh nas.



Ko Quattro StricuBedancu ukrade manjša špehava satelita, ugotovi, da je zdaj iznenada preveč privlačen.

Poletje je čas, ko hoče večina v kopalkah kazati kar najlepšo podobo. Zato se deci zapodijo v fitnes, babe pa si izmenjujejo najnovejše diete. Kaj je bolje in kako priti do idealne postave?

Zakaj se ljudje redimo hitreje kot hujšamo?

To ni vprašanje za milijon dolarjev, saj se okrog njega vrtijo milijarde. Medtem ko znaten delež sveta strada, v razvitih državah zapravljamo težke denarce, da bi shujšali. A zakaj vraga sploh imamo špeh?

Maščobe so kemično gledano estri višjih maščobnih kislin in alkoholov. No, maščobe so za organizem odličen vir energije. Pri enaki masi je njihova energetska vsebnost tudi do dvainpolkrat višja kot recimo pri sladkorjih. Hkrati sta sinteza in razgradnja maščob preprosti ter energijsko varčni opravili, kar jih napravi za idealno skladišče odvečnih kaolorij. Če v telo s hrano vnesemo več energije, kot je porabimo, se bo višek shranil v obliki maščobnega tkiva. To pomeni okrog 9000 kalorij na kilogram maščobe oziroma tridnevna zaloga energije za povprečnega možaka, štiridnevna za žensko.

Špeh je torej tkivo, ne le kup masti, uvrščamo pa ga med veziva. Če bi ga pogledali pod mikroskopom, bi videli velike celice, adipocite, ki imajo jedro in citoplazmo potisnjeno ob steno, medtem ko večino prostora zaseda kapljica maščobe. Vse skupaj tvori strukturo, podobno nepravilnemu satju. Maščobno tkivo v organizmu najdemo na treh mestih. Pod kožo je špeh, zaradi katerega nečimrna dekleta najbolj trpijo, okoli notranjih organov pa je salo. Zadnja zaloga maščob je v kostnem mozgu, ko ta preneha izdelovati krvničke in spremeni barvo iz rdečega v rumenega. Ta tri mesta kajpak niso izbrana naključno. Podkožni sloj organizmu nudi toplotno izolacijo, tako da bo suhec hitreje zmrznil. Žal je učinek dvosmeren, zato debeluhom ob naporu prej postane vroče. Salo ščiti notranje organe, ker se naloži okoli njih in deluje kot mehurčkasta kuverta. Odtod izraz, da nekdo živi kot bubreg (ledvička) v loju. V kostnem mozgu maščoba zagotavlja prožnost in trdnost kosti, za povrh pa je juha iz mozgove kosti izjemno okusna. Včasih se mastno tkivo nalaga tudi med mišičnimi vlakni. Nekatere pasme goveda vzgajajo posebej zaradi te sposobnosti. Dobijo namreč tako imenovano marmorirano meso, ki je med sladokusci izjemno cenjeno. Zelo važna naloga maščob v organizmu je še zagotavljanje topnosti vitaminov A, D, E in K ter njihovo skladiščenje.

Določen odstotek maščobnega tkiva torej mora biti prisoten. Brez njega ženske tudi ne bi imele okroglin, ki jih radi gledamo in božamo. Ja, za ženske je naravno, da imajo več maščobnega tkiva. Moški namreč po zaslugi anabolnega učinka testosterona energijo kurimo hitreje in je potrebujemo več. Pri ženskah so pak bolj obložene dojke, boki, zadnjica in stegna.

No, vsak, ki je že kdaj hujšal, ve, da zadeva ni tako enostavna, kot bi šlo sklepati iz napisanega. Popularni nasvet 'manj žri' žal ne deluje. Organizem je namreč ZELO zaščitniški do svojih zalog. Najprej bo poskusil manko energije dobiti s signaliziranjem, da je lačen. Če to ne gre, bo začel kuriti zaloge glikogena v jetrih, ki so namenjene ravno temu: hitra energija na kratek rok. Šele potem bo posegel po maščobi, ki je ima v obilju. A tudi to bi ne bil problem, če ne bi naši možgani imeli na zalogi še ene, res nesramne finte. Premajhen vnos energije zanje pomeni, da je nastopila doba stradanja. Zato prične telo izključevati vse manj pomembne funkcije in spravlja porabo energije na minimum. Končni učinek: lačen si, zebe te, shujšaš pa še vedno ne. Še več, zaradi porušene presnove pričneš izgubljati mišično tkivo.

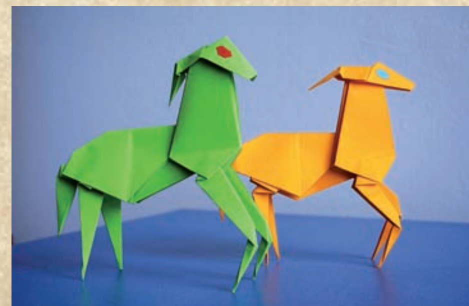
Prvi korak je uravnotežena prehrana. Na dan potrebujete toliko in toliko energije, vlaknin ter beljakovin. Kako jih dobite vase, ni važno. Prav tako se ne pustite zmesti samozvanim prehranskim strokovnjakom in mišičnjakom, nabasanim s praški. Svoj organizem najbolje poznate sami, zato mu prisluhnite. V večini primerov so dodatni kilogrami enostavna posledica tega, da pokurite premalo energije. Prav tako vedite, da rezultatov ni čez noč. Če je šlo v pol leta osem kil gor, potrebuješ pol leta za osem kil dol, da ne boš čutil posledic. Hrane moraš vedno imeti dovolj, da se izogneš stradanju. Maščobe se pričnó porabljati šele po slabi uri močne aktivnosti, zato je treba migati dosti časa. Zadnje raziskave sicer kažejo, da se da kurjenje maščob doseči tudi z intenzivnimi kratkotrajnimi anaerobnimi treningi, je pa tovrstno početje za organizem zelo stresno. Kako prehransko dopolnilo lahko pomaga, a ne pričakujte čudežev. Predvsem pa je imeti kondicijo za dolgotrajne napore pomembneje kot to, da imaš izklesane trebušnjake. Poglejte si tekmovalce za najmočnejšega moža. Wamp, ne kockice!



Maščevje se pri dedcih tipično nalaga na trebuhu in rezultat je pivski wamp. Ampak priznajte, da vas je bolj strah bikerja kot bodybuilderja.

Zakaj zloženenki iz papirja pravimo origami?

Origami je japonska beseda, ki pomeni zlaganje papirja. 'Ori' prevedemo kot zlaganje, medtem ko je 'kami' papir, s tem, da se 'k' pretvori v 'g', ker je pred njim samoglasnik. Origami spada v večstoletno japonsko tradicijo, vendar je logično, da so podobno umetnost izvajali še drugi narodi. Kako bi je ne, če pa je vse, kar potrebuješ, kos papirja in ščepec kreativnosti. Navsezadnje so papirnata letala in ladjice, s katerimi se igrajo otroci, takenako origamiji. In ravno papirnata ladjica je eden najstarejših znanih origamijev, saj je bila opisana v knjigi, ki je izšla že davnega leta 1490 in prepogibanje papirja zatrdno postavlja tudi v Evropo. Če govorimo o japonski tradicionalni umetnosti, pa zgodovinarji pravijo, da se je pojavila v 17. stoletju. Verjetno je prišla s Kitajske, tako kot papir sam. V nasprotju z današnjimi pravili so nekdaj za sprejemljive origamije imeli take, kjer si papir rezal in lepil. Sodobni origami priznava le zlaganje. Še več, obstajajo fundamentalisti, ki zahtevajo, da je kompletna umetnina narejena iz enega kosa papirja. Po drugi strani bolj liberalna struja dovoljuje rabo več papirjev in celo vlaženje listov, da dobiš mehke robove.



Človek težko verjame, da so čudovite figurice zložene iz enega samega kosa papirja, brez rezanja in lepljenja. Prav v tem je čar origamijev.

Če izvzamemo najbolj preproste oblike, s katerimi si mladež krajša čas med poukom, ko ravno ne nažiga nečesa na iphonu, se je popularnost papirnatih zgibank strmo dvignila nekje po drugi svetovni vojni. Bržkone tudi zato, ker so ameriški okupatorji na Japonskem videli otročiče, ki so zlagali papirnate žerjave. Natanko take, kot ste jih videli v Blade Runnerju in Prison Breaku ali ste o njih brali v knjigi Sadako hoče živeti. Posledično je v zadnji polovici stoletja ta umetnost doživela pravi razcvet. Nekateri izdelki so tako fantastični, da človek komaj more verjeti, da gre res za en sam, na posebej prefrigan način zložen list papirja.

Prefrigano si je tole zamislil Electronic Arts, ni kaj. Novo shemo kaznovanja kupcev rabljenih iger, namreč, o čemer poročamo v tomesečih oznanilih. Obnovim na brzino: velezaložnik se je spomnil, da bo svojim konzolnim športnim igram po novem prilagal kodo, s katere vpisom boš pridobil pravico do rabe večigralske plati recimo Skate 3, Fife 11, novega Tigra Woodsa, NHLa 11, Fight Nighta 5 in tako dalje. Ta koda bo uporabna natanko enkrat in bo odtihmal vezana na tvoj uporabniški račun oziroma napravo. Če boš špil prodal, bo moral njegov novi uporabnik v spletni trgovini kupiti novo kodo za 10 dolarjev oziroma dobrih 8 evrov, zaradi česar domislici pravijo 'Project 10 dollar Initiative'. Isto se bo zgodilo, če boš storil nekaj, kar bo povzročilo, da igra ne bo več povezana z uporabljeno šifro – zamenjal account, pridobil nov sistem po crkotu starega in pri tem denimo pozabil geslo ali kaj podobno banalnega.

Preden se zarežiš, češ, pa kaj modeli pretiravajo, vedi nekaj. Ameriški trg z rabljenimi igrami je lani dosegel vrednost dveh milijard dolarjev, kar je približno tretjinski delež vseh prodanih špilov. Evropski podobno cveti. To je kar pošten udarec trženju novih iger, ki so seveda ustrezno dražje. Če frišno zapakiran izvod pride recimo 60 dolarjev ali evrov, lahko rabljenega hitro po izidu dobiš za tri četrtine ali polovico te cene. Tako imaš nov špil, še preden pride do razprodaj, kar se običajno zgodi nekaj mesecev po lansiranju. (Vsaj v tujini, medtem ko pri nas za leto in več stare naslove še vedno oderuško hočejo toliko kot spočetka.) Nekatere trgovine si s tem krepko mastijo brke, denimo znana čezlužna veriga Gamestop, ki z rabljenimi špili ustvari slabo polovico vsega prometa. Postopek je tak kot recimo v našem butiku Mantis: prineseš nekaj nucanih, a ne znucanih špilov, in dobiš kredit za nakup nečesa drugega. Da ne omenjam veselega kupovanja na Ebayu in drugih dražbenih paginah, prodaje kolegom in tako dalje.

Ustvarjalci od tega nimajo niti centa, zato ne čudi, da nekateri avtorji bijejo plat zvona in pravijo, da so rabljeni izvodi večji problem kot gusarstvo. Pretiravajo, a vendar. Sistem enkratno ponucljivih kod pa založniku in avtorjem zagotavlja, da si odrežejo kos te obilne pogače, zaradi česar je že pritegnil pozornost drugih okravatnežev. THQ ga je udejanjil v UFC Undisputed 2010, lačno ga motrita Ubisoft in Sega, prednjačil pa je verjetno Sony, ki za nakup dodatne multiplayerske kode v marčevskem SOCOM 3 za PSP računa krepkih 20 dolarjev.

A čeprav sem poln razumevanja za igroklepce, je prijem z uporabniškega stališča sporen. Malodane umazan. Okej, ne rečem, če bi špile prodajali po razumnih cenah in bi zraven njih dobili toliko dobrot kot njega dni, ko so v fine kartonske škatle dajali poštene priročnike, zemljevide iz blaga, karte, obeske in slično. Toda dejstvo je, da je količina kupljene robe na splošno vse bolj ohrna. Ubisoft denimo jeseni z ekološkim izgovorom (smeh) ukinja priročnike, čeprav so ti itak postali brezzvezni, samosebinamenski pamfletki, v katerih je dostikrat več copyrightovskih puhlic kot koristne vsebine. Igre so krajše in takoj po izidu je zanje mnogokrat na voljo spletno dokupljiva ekstra vsebina (DLC – Downloadable Content), za katero ni trebi biti genij, da pogruntaš, da bi morala biti del temeljne izkušnje. Nažirajo nam z nesmiselnimi protipiratskimi zaščitami, ki jih tigri z Mompracema hitro razbijejo, nakar se pridobitelj piratskega izvoda sladko smeji kupcu originala, ki mora biti stalno na liniji, drugače ne more igrati. In tako dalje. Desetak za večigralsko šifro je le še en kamenček v mozaiku pogoltnosti, ki jo napaja stalno pehanje za dobičkom.

Nemara gledam na to preveč preprosto. Zavedam se, da gre za velike sisteme z veliko majhnimi, soodvisnimi deli, in da v tem poslu dela nemalo ljudi, ki pač morajo jesti. A pod črto je reč enostavna: ko bom zdaj nabavil rabljen špil, bom moral temu strošku prišteti izdajateljevo dacarstvo, če se bom hotel udejstvovati nalinijsko. Igre so že tako drage, sploh pri nas, kjer si upajo za nekatere PS3-naslove hladnokrvno zahtevati 70 evrov, in za naše postsocialistične žepe. Zdaj pa še to. Res fino. In ne počuti se varnega, če imaš le PC. Tu so mahinacije z MP-kodami standard, toda doslejšnjim izkoriščevalskim shemam znajo založniki enostavno dodati še tole najnovejšo. Čudil bi se, če bi je tradicionalno lačni Activision ne udejanjil v Call of Duty: Black Ops za vse sisteme.

Sneti



Ker ta punca nima gargavtanskih mlekarskih atributov, ni tako (iz)rabljena kot dekline, ki jih navadno objavljamo tod. Za multiplayer z njo pa še vedno nucaš posebno kodo. Kot za vse ženske.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. MODERN WARFARE 2	81
02. DRAGON AGE: ORIGINS	92
03. GRAND THEFT AUTO 4	92
04. NEED FOR SPEED: SHIFT	84
05. WORLD OF WARCRAFT	666
06. GOD OF WAR 3	89
07. HALF-LIFE 2	94
08. 2010 FIFA WORLD CUP	78
09. LEFT 4 DEAD 2	89
10. COMMAND & CONQUER 4	56

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, STARCRAFT 2, MAFIA II, GRAN TURISMO 5

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Primož Novak iz Zabukovja (Just Cause 2)
- Tadej Trebec iz Bistrice (Just Cause 2)

Kaj naredi Slovenec, ko naša nogometna reprezentanca zmaga na svetovnem prvenstvu? Ugasne računalnik in gre spat.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. MODERN WARFARE 2 (PC)
02. 2010 FIFA WORLD CUP (PS3)
03. FIFA 10 (PC)
04. BF BAD COMPANY 2 (PC)
05. GOD OF WAR 3 (PS3)
06. WORLD OF WARCRAFT (PC)
07. GTA: EPISODES (PC)
08. GOD OF WAR COL. (PS3)
09. THE SIMS 3 (PC)
10. SKATE 3 (PS3)

Sponzor naj prodajanih:



POPOTRESNI SUNEK

Aggressorju je dovolj Idjevega mencanja in sune Quake Live na oder, čeprav je špil uradno še vedno v odprti beti. Tako kot njegovi skillzi, saj po hitrem postopku prejme raketo v gofljo.

Streljačina Quake Live za bralstvo ne bi smela biti novost. Sprva so jo napovedali kot Quake Zero na QuakeConu avgusta 2007 in jo slabo leto zatem preimenovali v današnji naziv, namenjena pa je bila za enostaven, hiter zagonski projekt Idjevega drugotnega razvojnega moštva. Človeki v njem so imeli nalogo samo zgraditi spletno ogrodje za povezovanje igralcev in premlevanje statistike. V ta okvir bi posadili staro kodo večigralske uspešnice Quake 3, kjer bi se godilo masovno nalinijsko klanje. Toda zalomilo se je, kot že tolikokrat, pri financah. Studio do tega trenutka še ni našel učinkovitega načina, po katerem bi mogel igro finančno prepustiti sami sebi. Zato mu z vsakim fragom cuza denarce, medtem ko pod logotipom še vedno čepi neljubi napis 'beta'.

A to ne pomeni, da gre za napol dokončan izdelek. Nasprotno, brskalniški Quake Live se ne spreminja več drastično že od odprte bete februarja 2009, odkar ga lahko zastonj igra vsakdo. Zakaj ne? Ker je zloščen. Svoje pove podatek, da je skupnost okoli Q3 že množično prestopila na QL, kjer sedaj prihaja do večine ubojev, ee, fragov. Premikom so pokimale tudi tekmovalne lige in pri nas smo na mednarodnem Electronic Sports World Cup uzrli turnir v Quake Live. Zato z opisom nima smisla več odlašati.

Moj fotr fraga tvojega fotra

V teh časih vladanja moštvenih večigralskih fpsjev v slogu Call of Duty in Counter-Strika je marsikateremu pripadniku mlajšega rodu težko dojeti, zakaj se njegov starejši brat ob pogledu na slike starih Kvejkov začne hehetati kot majhno dekletce. Hja, na prelomu tisočletja, ko je skupnost okoli enega redkih moštvenih modov, Team Fortressa, veljala za čudno subkulturo, so bile stvari dosti enostavnejše kot danes. Kakšen zaklon neki! Edino, kar te je reševalo pred smrtjo, je bilo stalno gibanje. Rakete so naletavale v rafalih, trupla so počela trojne salte. Vladal je klasični deathmatch iz Quaka in Unreal Tournamenta, se pravi besno nalinijsko klanje vsakega proti vsem. Nič kompliciranja z nagibanjem in zretjem skozi merke, le WASD za dirjanje, preslednica za skok in levi knof za strel, pa vozi, miško! Oziroma, bolje: ubij ali bodi ubit, miško! Mojstre so od začetnikov ločile finese. Šesti čut o tem, kako se bo nasprotnik gibal po karti, da ga boš prestregel na določenem ovinku. Notranja ura, ki je opo-



Tudi QL pozna konzolo, v kateri se odpre širok spisek ukazov za prirejanje videza in tipk. Ne poskušajte pa goljufati, saj vdelani PunkBuster ne odpušča.



Za naše kraje so najprimernejši nemški strežniki, mnogo jih deluje tudi v Srbiji in na Poljskem. Polni so večji del dneva, celo zgodaj zjutraj.

zarjala, da se bo kmalu spet pojavil oklep. In nadčloveška spretnost, s katero si tekmecu raketo v fris poslal iz dvojnega obrata. A da si se imel na liniji fajn, ti ni bilo treba obvladati. Nasprotno, zabaval si se laže kot dandanes. Ni bilo namreč pritiska, da boš ob neuspehu pustil moštvo na cedilu, in večina je prišla enostavno na uživaško eksplozivno rajanje. Redkokoga je brigalo, kdo je zmagal, samo da je prešerno pokalo in si tamle enega zrailal sredi skoka. Ni bilo boljše zabave za po šoli. Naj dvignejo roko vsi, ki s(m)o oblegali Siolove strežnike!

Oživljeni Kvak

Toda mar lahko desetletje stari recepti preživijo v današnji klimi, ki je vendarle drugačna? Id meni, da gotovo. Le olajšati je treba dostop do igre, čemur je namenjen poskočni spletni servis Quake Live.

Po prihodu na Quakelive.com in registraciji računa se ti v brskalnik pretoči javanski vključek. Zaenkrat so podprti Firefox, Internet Explorer in Safari, ne pa tudi Opera in Googlov Chrome. Ker gre za izvirno kodo, ne za Flash ali kaj podobnega, je igra kljub browserskemu poreklu odvisna od mašine in operacijskega sistema. Čeprav deluje tako v Oknih od XPjev dalje kot v OS X in Linuxu, so podprti edinole procesorji x86, torej v primeru Appla le Intelovi sistemi. Klanje praviloma poganjamo celozaslonsko, čeprav je mogoče tudi okensko igranje.

Ob vstopu v špil nas pozdravi lično napravljen uvajalni del, ki je izdelan tako v besedilni kot prvoosebni obliki. Ta novincu razkaže osnove in s preizkusnim dvobojem določi raven njegovega znanja. Ko prestanemo test, lahko dostopamo do brkljalnika po strežnikih, ki sam od sebe predlaga take s primerljivimi špilavci, mirne volje pa lahko izberemo crkot proti napiflancem na težjem serverju, če hočemo. Vse, kar nas tedaj loči od strelske partije, je stisk na gumb Play Now. Vmesnik je tekoč in enostaven, pri čemer lahko ročno spreminjamo kopico nastavitev, od prizorišč do lokacije strežnika. Quake Live nenehno motri naše uspehe in nam prireja rating, za učenje kart pa je moč slednje naseliti z boti.

Jedro igre je nadgrajena inačica Quake 3: Gold, kar pomeni prvotno Areno iz leta 1999 z dodatkom Team Arena, ki je dodal nove karte in orožja za ekipni špas. Premore pet igralnih načinov: deathmach, moštveni deathmatch, capture the flag (CTF), dvoboje ena na ena ter clan areno. Le-ta je poseben modus, kjer se dve ekipi raketirata, dokler ne podležejo vsi člani ene od njiju, saj oživljanj ni. Spisek kart premore šestnajst kart za CTF in 34 za ostale načine, kar je malo več kot v Q3: Gold. Razliko naredi peščica čisto novih, ki pokažejo, da je kljub strojni nezahtevnosti napredoval tudi grafični srček, saj so mnogo lepše. Vendar kljub napredku zunanjosti starih niso pomlajevali.

Igranje v celoti ohranja srditost izvirnika, kajti orožij niso spreminjali. Spiralaste sledi railguna režejo zrak, v cvrčeči snop nas dobi lightning gun, frčijo šibre iz dvocevke. Če te ne nafilajo s plazmo, nabašeš na granate ali rakete iz bazuke, s katerimi bojevniki na slepo polnijo ozke prehode. Tudi supermočni BFG je v igri, skrit na težko dostopnih mestih. Najbolj pa kri zledeni ob rezkem žaganju quad damaga, okrepitve, ki početveri škodo vseh orožij. Skoki v bitke so takojšnji, zato je Quake Live zelo pripraven za hiter oddih od česa resnejšega, recimo življenja. Po drugi plati pa je še vedno privlačen za tiste, ki so se v njem pripravljeni izmojstriti. Fizika gibanja je nekje med Q2 in Q3, s premetenim skakanjem za pridobivanje izjemne hitrosti in navdušujočimi zaporedji rocket jumpov – skokov ob strelu z raketo v tla pod seboj, kar nas pošteno odpihne v luft. Teh se navadimo šele po dosti vaje in jih je moč pridoma izrabljati za doseganje odmaknjenih krajev. Ali za nabiranje ultimativnih propsov, ko iz raketnega skoka komu prešvasaš trtico. Novinci ne pozabite pogledati prvoosebnih vodičev za napredno poskakovanje, ki kažejo, kako lahko z 'malo vaje' plezaš po stenah in si potrojiš hitrost. Ob njih je laže razumeti, od kje Kvakinemu večigralstvu tak sloves.

Čreva na plot

Kvakina sredica je kot nalašč za polet na splet, saj zna zadovoljiti tako mimobežne zdolgočasence kot resne tekmovalce. Vmesnik pozna seznam prijateljev za preprosto organizacijo iger s stalnimi sošpilavci. Obsežna statistika profila beleži vse mogoče, od fragov do posebnih dosežkov, kot je zakol v zraku. Omeniti velja, da so številke zgolj podatek, saj QL ne pozna zbiranja levelov in odklepanja vsebine. Manjka pa sistem urejanja klanov. Ti bodo negodovali tudi nad dejstvom, da še ni zakupljanja privatnih strežnikov. Ravno najem teh naj bi pomenil jedro zaslužka v prihodnosti, kajti ta moment so zastonj vsi vidiki Quaka Live. Projekt financirajo le z oglasi na spletni strani. Ti tečejo skozi podjetje IGA in imajo od tedaj, ko je Id prevzelo podjetje ZeniMax, povečini njegovo vsebino. Ampak to ne prinaša dovolj keša, sploh ob vseh blokirnikih reklam, ki jih imajo nameščene uporabniki. Zato se lahko v prihodnje nadejamo sprememb. Kdaj in kakšne bodo, sicer ne ve nihče. Toda to naj vas ne ovira, da te hitre, zabavne arkadne streljačine ne bi vsaj poskusili. Sodelujočih je na pretek, igra pa dobro šiba tudi na starejših mlinčkih. Ja, razčetverjeni boste, ampak hkrati boste neizmerno uživali. GG!

POTRESI SKOZI ČAS

Preprostost Quaka Live novincu bržčas ne razkriva, da gre za zadnjega v nizu izvodov ene najbolj kultnih serij računalniških iger sploh, ki je odločilno zaznamovala žanr prvoosebnih streljank. Poleg starosti je za to v mnogočem krivo dejstvo, da imajo posamezni deli bolj malo skupnega, z izjemo Carmackovega briljantnega programiranja grafičnih pogonov. Prvi Quake je izšel daljnega leta 1996 in je bil čistokrvna nažigaška dumačina, čeprav si jo je tedanji enfant terrible Idja, John Romero, zamislil povsem drugače – kot klanje od blizu. Več o tem preberite v analih v Jokerju 134 ali na stranki pod številko članka 910. Leta 1997 je sledil Quake 2, eden prvih naslovov, ki so prekinili z brezmožganskim rešetanjem, saj je nadaljevanje premoglo štorijo o napadu ljudi na planet Stroggos v samosvojem univerzumu. Nivoji so si vsaj prizadevali izgledati kot stroggovska prebivališča, kolikor je nekaj ducatov ploskev v vidnem polju to tedaj omogočalo. Quake 3: Arena iz 1999 pa je bil zopet drugačen – povsem v večigralstvo usmerjena igra brez omembe vrednega puščavništva. Razen če je to po vašem jajcanje z boti.

Prav vsaka od teh treh iger je po Carmackovi zaslugi pomenila tehnološki preboj glede realnočasovnega tridimenzionalnega prikaza. Zavoljo Idjevih dizajnerjev pa je s svojim (kiber)demonskim slogom pustila pečat na milijonih, ki so nato okoli iger zgradili gigantske skupnosti. Id je znal iti v korak z njimi. Na eni strani je podpiral večigralske pobude, na primer z multiplayersko nadgradnjo enice Quake World, na drugi pa je kodo igre odprl do te mere, da so lahko zrasle številne modifikacije. Med njimi ena prvih moštvenih iger, Team Fortress. Kar je Id začrtal z Doomom, je dokončno uresničil s Kvakami.

Zatem so se časi malce pooblačili. Ravenov Quake 4 iz 2005 (148, 74), ki se je prvi navezoval na katerega od prejšnjih delov, saj je pripovedno nadaljeval dvojko, je bil namesto prelomnosti ziheraški in neizviren. Splash Damagevo komercialno nadaljevanje Enemy Territoryja z naslovom Quake Wars (171, 85) pa je bilo kljub solidnemu začetku deležno premajhne podpore, da bi doseglo slavo prejšnjih delov. Pri Idju so trenutno preveč zaposleni z Ragem in Doomom 4, da bi si tozadevno belili glavo. A nič ne de – tudi če v Quake Live pozorno pogledate naokoli, lahko uzrete Demona.



Liki so napaberkovani iz vseh Idjevih svetov, od Dooma do prejšnjih Quakov. Vsem je značilno to, da so videti, kot da nenehno do kolen gazijo po drobovini.



CTF pozna nekaj dodatnih orožij, kot je sejalo nagaznih min, in pa relikvije. To so okrepitve, ki nam na primer obnavljajo oklep ali pospešijo gibanje.

Wings of Prey

Hipotetična situacija. Piše se leto 2020 in nekdanja kraljica iger, prvoosebna streljanka, je zdaj nišen izdelek. Ko izide Call of Duty XVII, ima lepo grafiko in veliko badabuma, a le ducat linearno nanizanih, skriptanih misij brez zgodbe, neimpresivno umetno pamet, osnovno večigralstvo in veliko površnosti. Vendar so maloštevilne stranke navdušene, kajti igra je zanje dobra, čeprav ni. Tako kot Wings of Prey, simulacija letenja v času, ki temu žanru ni naklonjen.

WoP je pecejeva izpeljanka Birds of Prey (Joker 195, 74) za X360 in PS3, ki je črpal iz izročila legendarnega IL-2 Sturmovika. Postanemo zavezniški piloti v velikih evropskih bitkah med drugo svetovno. V kampanji obiščemo bitko za Britanijo, obleganje Stalingrada, invazijo na Sicilijo, žep pri Korsunu, nemško ofenzivo v Ardenih in naskok na Berlin. Pilotiramo angleške, ameriške in ruske lovce ter bombnike, med katerimi najdemo spitfira mk XVI, blehneima mk IV, P-51D mustanga in iljušina-2. Vsak teater operacij tvori nekaj misij, v katerih moramo sklatiti kup nasprotniškega hardvera, zbombardirati ali zraketirati niz talnih ciljev ter spremljati ranljive prijatelje. Nasproti nam stoji pisan nabor messerschmittov (bf 109, 262), junkersov (JU-87) in heinklov (111 H3). Med letom pride do izraza kakovost grafičnega pogona, ki čara odlične eksplozije, dimne vlečke in kaplje na kabini, ko letimo skozi oblak. Umaže šipe, prestreli armaturo in poskrbi za izvrsten občutek hitrosti pri nizkem drvenju nad lično krajino, posejano s polji, drevesi ter bajtami.

Naloge se lahko začno z vzletom in se končajo s pristankom ter so kar napete. V enem trenutku prestrezaš eskadriljo uletavajočih štuk, naslednji trenutek so ogrožene ladje v pristanišču, za sekundarni cilj pa ti naprtijo fentanje tečnobe izven dometa. Tudi okrog nas stalno dogaja, saj po nebu žvižlja na ducate prijateljskih in sovražnih letal, gode koračniška inštrumentalna glasba, soletalci po radiu javljajo, kaj se dogaja, mi pa jim izdajamo osnovne ukaze tipa napadi to in brani me. Spodobno lahko igraš ne glede na to, kakšno je tvoje znanje. Če si začetnik, vključiš arkadni način, kjer se avioni obnašajo kot plovila iz Star Wars in je občutek letenja boljši kot v H.A.W.X. ... za naprednejše je tu realistični modus, kjer se preveč hrabro nagibanje konča s prevlečenim letom in ti nagajata blackout ter redout ... največ pozornosti pa si izbori simulatorski nivo. Za razliko od prejšnjih načinov, ki sta zadovoljna s tipkovnico ali joypadom, ta zahteva analogno palico in veliko potrpežljivosti, saj letalo postane živčno ob najmanjši nepazljivosti. Prav tako si ob vizualna pomagala, lahko pa še vedno uporabljaš zemljevid. Brez napak izvesti hoteni manever na simulatorski stopnji je podvig, kaj šele preživeti v boju, kjer te šmajsa v redu umetna pamet, čeprav ji manjka življenjskosti. Zahtevnost lahko nastaviš v vsaki od dvajsetih misij v kampanji, v skoraj petdesetih ločenih nalogah pa še končnost streliva in goriva.

Je pa res, da jadrno zadovoljen z WoP ne boš v nobenem primeru. Zgodbe ni, le amatersko hropenje nekoga, ki bere floskule o vojnem peklu. Misije se izkažejo za okostenele, saj je vse skriptano in ni količkaj dinamičnega bojišča, cilji pa se začno hitro ponavljati. Če si arkadnež, boš začutil, da manjka razgibanosti. Na tej zahtevnosti konec pride že po kakih štirih urah, s tem, da je napredovanje docela linearno, saj moraš za naslednjo nalogo končati prejšnjo. Idiotsko je, da je bojni stroj tako v kampanji kot posameznih misijah vedno določen vnaprej in mu ne moreš spremeniti ničesar. Oderuško pa, da nemška stran postane igralna šele, če dokupiš razširitev Wings of Luftwaffe za dvanajst evrov. Že tako špil na Steamu velja 35 bruseljčanov in v škatli 30. Še najbolje se imaš, če igraš na srednji težavnosti, kjer se boriš tako s sovražniki kot z letalom. Okoreli piloti pa bodo sicer cenili občutljivost mašine, a ne bodo očarani nad manjkajočimi elementi, od kompleksnega poškodbenega modela prek ubadanja z mešanico goriva do natančnega bombardiranja. Takisto nekatera letala niso prepričljiva in dogajajo se čudnosti, kot so bombniki, ki šibajo hitreje od lovcev. Najbolj bodo šle airheadom v nos skriptane misije, saj so iz številnih starejših letalščin vajeni front in dogodkov, ki se odvijajo neodvisno od igralca. Nihče pa ne bo vesel praznih strežnikov za večigralstvo (klasični in skupinski deathmatch, zajemanje letališč, uničevanje kopenskih ciljev), ki se osredotoča na medigralske spopade.

Si dovolj sestradan simulacij letenja, da si Wings of Prey pripravljen pogledati skozi prste? Če si, jo boš bržda užitkoma preigral. A to še ne pomeni, da je špil na nivoju, saj bi ga skupnost pred leti sprejela z dosti več kritike. V sili hudič muhe žre, sobni pilot pa ruske nenaprednice.

Na konzoli so površnosti šle skozi, na peceju pak ne, godrnja ***Sneti****.*

68 sega od lahkotne do zahtevne ✔ dobro vzdušje ✔ lična zunanjost ✔ nerazgibane misije in okostenela kampanja ✖ mnoge luknje v trupu ✖ ni nemške strani ✖ ni za iskalce ultrarealizma ✖

Gaijin Entertainment / Iceberg Interactive



Ponos, ko sovražnik izbruhne v plamenih, blažijo pretirani učinki zadetkov, saj ima tako posledico celo na simulacijski stopnji že nekaj krogel. Ljubitelji velerealizma ostanite pri Sturmoviku in Battle for Britain 2.



Igra podpira kup igralnih palic, tako da sem odprašil sidewinder 2. Podprt je tudi pripomoček za oziranje trackIR, katerega test je v Jokerju 156.



Na umazanem steklu vidiš olje, kri umrlega stroja. Impresivne so tudi kabine, v katerih mnogi inštrumenti pohvalno delujejo in jih lahko zaobjameš z gledanjem z miško. Škoda le, da ni pilotove roke na virtualni palici.



Mitraljiranje lovcev, ki se ti obesijo za rit, ko pilotiraš bombnik, opraviš iz zunanjega pogleda. Ko si hočeš od besnega šmajsanja odpočiti, pa lahko bereš vdelano enciklopedijo, polno teksta o vojni in mašineriji.

WILKINSON SWORD
FREE YOUR SKIN™

OSVOBODITE SVOJO KOŽO!



Novi QUATTRO TITANIUM BODY

Prvi 2 v 1 brivnik, ki lahko brije in striže je bil razvit s posebnim namenom, zato, da vsak moški lahko poišče svoj slog na področju britja obraza in telesa.



Split Second: *Velocity*

Včasih si zaželim, da bi imel doma igralni avtomat. Tak čisto pravi, železen, čvrst, pravomoški. Imel bi ga v kotu in bil nanj ponosen, vsake toliko bi ga trknil po terminatorskem ramenu in z njim rekel kako digitalizirano. A potem se zavem, da ga ne potrebujem. Vsaj ne, dokler imam špile, kakršen je Split Second.

Njegova poanta je namreč takojšnja arkadna dostopnost in intravenozno brizganje vznemirjenja, enako kot na avtomatih ali v starih računalniških arkadah tipa Screamer in Ultimate Race Pro. Si dirkač, ki sodeluje v resničnostnem TV-šovu in po sončnem sodobnem mestu fura avtomobile prisekano mrkega videza. Ti so izmišljeni, a se zgledujejo po nissanih, shelbyjih in chevroletih iz resničnosti. V pogledu od zadaj ali z odbijača (kabine in ostalih kamer ni) v nekaj sekundah dosežeš skrajno hitrost, katere občutek je kljub zaklenjenim 30 sličicam na sekundo izvrsten, nakar se držiš steze, se izogibaš oviram in drsiš – driftaš skozi ovinke. Za razliko od mnogih tovrstnih špilov ni dodatnega nitro pospeška, dočim medsebojno zaletavanje in trkanje nimata hudih posledic. Ker avti niso lahki, je za gladko drsenje potrebne nekaj spretnosti, tako da pičenje s postrani obrnjenim avtom ni samoumevno. Poleg tega te količkaj zapretiravan drift upočasni ali ti vsaj prekine idealno linijo. A izneveriti se mu ne gre, saj prinaša energijo za tristopenjski merilnik, tako kot vožnja nasprotnikom za ritjo in skoki z ramp.

Ta merilnik je bistvo Split Seconda. Ko imaš v njem moč in nad nasprotniki pred sabo na vnaprej določenih mestih na progi uzreš ikono, lahko stisneš gumb in sprožiš eksplozijo. Na tipični stezi je takih krajev kakih deset. S tem porabiš en nivo merilnika, v posebnih primerih pa vse tri. Iz tega izhaja zanimiva dvojnost. Bolj kot driftaš, bolj tvegaš upočasnitev, a več energije za badabum imaš. In bolj kot si dirkaško hiter, več je verjetnosti za zmago, a manj zaslombe v merilniku imaš. Nič revolucionarnega, toda solidno zamišljeno in izvedeno.

Dotična mehanika si deli podij s fizikalno gnanim spektaklom, ki ga udejanjajo gromozanske eksplozije in zblazneli trušč. Ko uporabiš energijo iz merilnika, se zgodi epski razčefuk. Iz helikopterja nad cesto padejo bombe ali nanjo iz kontejnerja, ki drži v zraku žerjav, zgrmijo traverze, v bližini avta eksplodira celotno pročelje bajte, v luft odnese bencinsko črpalko, čez asfalt zaniha ogromna železna krogla, v plamenih zacveti skladišče, sesujeta se kot nebotičnik visoka industrijski dimnik in TV-stolp nalik onemu v Torontu. Norišnica, skratka. Plameni bušnejo kot v filmu, opeke in drobir letijo na vse strani, dimne vlečke in prah zastirajo vidno polje. Najbolj udarniške demolicije si lahko na licu mesta ogledaš v posnetku. Smetje nato ostane na progi in ovira vožnjo naslednjih krogov. Luštno je, da lahko na nekaterih mestih krepko spremeniš pot naprej, če imaš polne vse tri dele merilnika. Zrušiš na primer dolg železniški most, ki zapre en del steze in odpre drugega, za isti učinek premakneš ogromno ladijsko lupino in podobno. Isto počno nasprotniki, zato je treba biti pazljiv. Vmes ne šparaš zvočnikov, saj so učinki odlični, dasi je unc-unc glasba neizrazita.

● Težavnost v kampanji je le ena, a jo na splošno odreja sistem napredovanja. Prva mesta so vredna največ, napreduješ pa lahko tudi z nizanjem povprečnih dosežkov. Vobče igra ni prav zahtevna.



● Pri hitrostih in v bližini razturja se okolica megli. Špil za gladko odvijanje drugače ne zahteva nindža mašine, saj je zadovoljen s srednjim razredom. Verzije za PC, X360 in PS3 so domala identične.





Suva tudi ogibanje sodom, ki drsijo s kamiona. Zanimivo je, da za dobro igranje ne potrebuješ joypada. V bistvu gre s tipkovnico še bolje.



Najbolj te ne razmontirajo rakete iz helikopterja, ki ga lahko kasneje tudi uničiš, marveč eksplozije okoliških objektov in neekoloških avtov.

Vendar je treba paziti, da v uničenju ne podležeš še sam, kar se po sistemu 'kdor drugemu jamo koplje, sam vanjo pade' zgodi mimogrede. Goreča lupina tovornjaka, ki zdrsi po cesti na tvoje povelje, nasprotnika zgreši, ti pa priletiš naravnost vanjo. Prav tako stisk gumba ne pomeni avtomatične odstranitve tekmeca, saj se ji lahko ogne, če sprožitve nisi pravilno tempiral. Isto velja zate. Med destrukcijo, ki je je spodobno dosti, moraš še vedno dobro peljati, kar ne pomeni zgolj stalnega tiščanja plina, loviti bližnjice in se bosti z umetno pametjo. Ta je precej na elastiki, je pa res, da s tem skrbi za gnečo in da ni nefer. Se tudi prehiteva in medsebojno pešta. Poleg tega ti tekmeci radi podkurijo pod ritjo, tako kot ti njim. Lepo šibaš po bulvarju, nakar okolica iznenada reče OOMPH KRAŠ ZINNGG in imaš 0,7 sekunde časa, da se na refleks ogneš ladijskemu zabojniku, ki ga žerjav prestavi s predhodne pozicije. Če ti izogib ne uspe, daš falotom priložnost, da te prehitijo, a četudi ti rata, te lahko zaradi bližine katastrofe zanese, nakar loviš avto po progi. Bliže kot si točki badabuma, bolj te pretrese. Zanimivo je, da na ekranu skorajda ni podatkov, zlasti ne karte proge s položajem tekmecev na njej. Tako le občasno izveš, koliko je kdo pred tabo ali za tabo, kar povečuje napetost.

Hudo, torej? Spočetka, ko padeš noter in igro spoznavaš, gotovo. Uvidiš sicer, da ni postavljena v odprto mesto, tako kot Burnout Paradise, marveč jo tvorijo sklopi ograjenih, vedno krožnih dirk. A nič hudega, klasična zasnova ni napačna, saj ni rigidna. V dirkah moraš nabrati dovolj 'kreditov' za nadaljevanje, zaradi česar ti ni treba vedno zmagati. Nasprotno, celo začelje prinaša točke. Le v zadnji, elitni dirki, ki odpre pot v naslednji sklop, je treba biti najmanj tretji. Špil tvori dvanajst takih sklopov, ki so oblikovani kot TV-epizode z napovedniki, polnimi razpadajočih stavb in v luft letečih avtov. V vsakem je kakega pol ducata dirk in so nanizani nelinearno, saj lahko pri prehodu v naslednjega izbiraš med dvema. Tekem je več vrst: odstranjevanje nasprotnikov v treh krogih, en krog na čas, ogibanje raketam iz helikopterja s kasnejšim uničenjem taistega, prehitevanje tovornjakov, iz katerih padajo eksplozivni sodi, elimination (čas se odšteva in ko doseže ničlo, zadnji izpade) in dirke za prehod v naslednjo epizodo. Zlasti helikopterska in kamionska akcija sta odlično zamišljeni in ubijalsko razburljivi. Nasprotniki so lahko tudi človeški, in sicer eden na razdeljenem zaslonu ali do osem na LANu in spletu. Tu igra podpira običajno dirko, ogibanje tovornjakom in eliminacijo. Multi je netežaven in za nekaj časa zabaven, čeprav nima kakih naprednosti in tvega, da bo hitro romal v pozabo. Na vsake toliko nabranih kreditov odkleneš nov avto, ki se razlikuje po videzu in voznih lastnostih, kot so hitrost, pospešek, občutljivost ter drift. Najnovejši, ki si ga dobil, ni nujno najbolj primeren za vse prilike, zato Split Second nudi skodelico eksperimentiranja.

Po drugi strani pa vsebuje dosti premalo raznolikosti, tako da se začne osemurna kampanja vleči še pred polovico. Delni krivec za to so nekam medlo oblikovane proge s predolgimi krogi za tako vrsto špila. Glavni pa dejstvo, da ni zadosti vrst udejstvovanja. Helikopterji in tovornjaki sta izvrstni ideji, ki sprva suneta direktno v mozak, ki pa ju niso dovolj nadgradili. Igralni prijemi, vrste tekem, cilji in situacije na progah se nesramno ponavljajo, zlasti če vemo, da avtorji že gobcajo o naknadno kupljivi vsebini. Stavim, da bo ta hinavsko prinesla dodatne evente, saj si lahko takoj zdajle izmislim par novih: tekmovanje v driftu, merjenje najdaljšega skoka, iskanje najkrajše poti do cilja, kar bi bil hkrati trening za bližnjice ... Res ni kul, da v deseti epizodi počneš isto kot v prvi na domala povsem enak način, za nameček pa še na malodane identični progi. Povrhu se kasneje skorajda moraš vračati v že narejene dirke nabirat dodatne kredite, kar pomeni še več opravljanja čisto istega. Proces rata duhamoren, saj zmanjka novosti, in po dobrem začetnem vtisu te skozi igro bolj kot žur in vznemirjenje spravi trmasta vztrajnost. Sveži avti so pokemonsko zbirateljska draž, vendar k izkušnji ne dodajo ničesar bistvenega – ni recimo novih razredov, kjer bi se način šofiranja spremenil, motociklov, vožnje po pesku in podobnega. Tekmeci so brez osebnosti, tako kot vmesne sekvence, ki se ne povezujejo v štorijo in so oropane tako ljudi kot napovedovalca.

Itak je igra precej brez lastnega šarma, saj divje kopira serijo Burnout. Ima enako rdečkasto-rumenkasto barvno paleto, enak občutek hitrosti, enak sistem napredovanja, enako kazanje razčetverjencev v počasnem posnetku, enak učinek zamegljevanja in raztegovanja okolice pri visokih hitrostih, slično razsuvanje karoserij, le da z manj fizikalnih detajlov, zelo podobno mesto kot v Burnout Revenge ... Kljub temu si upa producent trditi, da se po Criterionovi seriji niso zgledovali in da je njihov izdelek samosvoj, čemur se lahko zgolj prešerno nasmejim. Ni pa enaka razgibanost, saj se ves Split Second odvije na eni lokaciji, kar privede do občutka postanosti, in nima ločenih razbijaških dogodkov (crashev) iz Burnouta 3. Resda je ta konzolaški, a vendarle.

Sekunda ima srce igre z avtomata, se pravi takojšnjo privlačnost, vizuelno udarnost in nezakomplicirano zabavnost. To zna navdušencem nad arkadnimi dirkačinami zadostovati. Problem pa je, da moraš tu kupiti ohoho žetonov naenkrat, čeprav se boš dirkanja verjetno naveličal krepko pred zaključkom. Škoda, kajti z več razgibanosti, prizorišč in lastne osebnosti bi bil lahko Split Second izvrsten.

Ko je bil Sneti majhen, je rad razbijal svoje avtočke. Zdaj ni nič drugače.

69

zabavno arkadno dirkanje ✔ visokooktanski grafični spektakel ✔ luštna uničevalska mehanika ✔ dosti premalo raznolikosti ✖ kopiranje brez lastne osebnosti ✖ razvlečeni krogi ✖

Black Rock / Disney Interactive

Odpiranje bližnjic (na sliki) je običajno privilegij spredaj vozečih. Če koga zasleduješ, pa z draftanjem nabiraš energijo za merilnik.



Avti ne utrpijo poškodb sestavnih delov, kar bi vplivalo na vožnjo, saj gre za čisto arkado. Spreminjaš jim lahko le barvo in nalepke.



Puščoba se odraža tudi v Sadwickovem smislu za modo. Namesto pisanih barv mu z beder visijo rjave, sprane cote. Kapa s kraguljčki se mu žalostno poveša in celo njegov obraz je kisle vijolične barve.

Gosenčku Spotu ni prizanešeno z ničimer, niti s srednjeveško torturo. Dobro, da je nevretenčar prostodušen in trdoživ. Da je bolj živahno, s Sadwickom razvijeta pasivno-agresiven odnos.

Tale capin je uvod v težave. Znova se pojavi kasneje v igri, vendar je škoda, da ga niso bolje razvili. Tudi njegov vabljivi nahrbtnik bi lahko skrival več in bolj kot ne razočara.

Ponekod mrgoli aktivnih mest, čeprav je dejansko uporabnih le peščica. Otok z mrtvim zaselkom vzbuja podobne občutke kot mesto Goga. V njem vsi hodijo po prstih, da ne bi zbudili speče pošasti.

The Whisp

V igrah se praviloma levimo v močne, markantne osebe, ki nas odločno potegnejo iz vsakdana. Recimo v jezne maščevalce. Ali pa v zabavne nerode, kakršen je Guybrush Threepwood. Skratka, v nekoga, ki obeta, ima prostor za razvoj ali dovolj šarma, da se celo njegove pomanjkljivosti zdijo kul.

Ampak da bi postali zamorjena zguba, ki ji je vsak korak napor in ki povsod vidi same ovire? Zakaj že? Kakor se zdi čudno, je Sadwick natančno to: srednjeveški emo. Fante je rojen nergač in brez motivacije za karkoli. Da je ironija popolna, je del potujočega cirkusa in služběje kot klovn. Publika od njega pričakuje, da jo bo kratkočasil, rigal abecedo in se pustil izstreljevati s topom. On bi po drugi strani najraje čepel v temnem kotu, koval otožne rime in se smilil sam sebi.

A kakor ga njegova črnogledost v življenju ovira, brez osnove ni. Tlačijo ga namreč more in mu noč za nočjo dopovedujejo, da bo prav on pogubil svet. Ko stisko zaupa soljudem, v njih ne najde podpore. Toda ker zasluti, da je v deželi dejansko nekaj narobe, prične z raziskovanjem. Čeprav ga je strah lastne sence, se v iskanju resnice vse bolj oddaljuje od varnega tabora. Že za prvim drevesom ga naskoči pustolovščina klasičnega kova, kar pomeni stike s premaknjenimi osebami, obilico ugank in pobiranja predmetov ter odkrivanje prelepih področij. Svet, po katerem copota, je pravljičen in ga kot plast prahu in stoletnega spanca prekriva koprena neresničnosti. Duh preteklosti je pri tem kot naročen, saj domišljiji avtorjev daje še več poleta.

Okolico so ročno izrisali in se pri risankastem slogu napajali iz tretjega Monkey Islanda. Krinoline nabuhlih oblakov, čudovite barve jesenskega gozda, grad v oblakih in blejskemu podoben otok sredi jezera, na katerem gorijo stotine sveč, ostanejo dolgo v spominu. Posebnost je še v tem, da so ozadja narejena po plasteh. Ko se Sadwick giba po podaljšanih prizoriščih in mu kamera sledi, se različne ravni premikajo ločeno (včasih smo temu rekli paralaksno premikanje) in poskrbijo za samosvoj občutek globine. Detajlov in zanimivosti je ogromno in res je dobrodošlo, da preslednica razkrije vsa aktivna mesta. Z njimi operiraš potom izbirnega kazalca, ki spominja na opičji kovanec. Odločiš se lahko za gledanje, pogovarjanje ali dotikanje. Ob tem je še lepše, da je radovednost nagrajena z obilico dodatne vsebine, saj Sadwick okolico izčrpno komentira. Njegovo večno pritoževanje bi igralca sicer znalo spraviti ob živce, vendar špilu nekako uspe, da do tega ne pride. Kakor te jokavo sesljanje sprva jezi, iz njega sčasoma izluščiš zabavno ciničnost. Vtis nekoliko spominja na Woodyja Allena in za premolki skriva veliko pomenljivih zrn. Sadwick se recimo ne ustavi pri ugotovitvi, da neke ročice ne more doseči, ker je previsoko. V isti sapi pristavi, da je tako nedosegljiva kot cilji, ki si jih zastavlja v življenju. Podobno samouničevalno se razgovori ob številnih možnih kombinacijah predmetov. Pa ostani resen in nestrpen, če moreš.

Pri ostalih glasovih sicer ni mogoče preslišati nemškega naglasa, a so vseeno solidni. Bi pa izpostavila, da bi si živih bitij v tako intrigantnem, čarobnem okolju želela več. Maloštevilni čudaki nekako ne delujejo kot integralen del sveta, ampak so bolj statisti, ki potiskajo zgodbo naprej. Sadwickovo odisejado otvorita tečni brat in senilni ded, nakar se usodno speča s potepuškim kljukcem. Na mračnem otoku sreča hrusta, ki si kljub prepovedi ne more kaj, da ne bi povzročal trušča. Od zanimivcev sta tu še govoreča kamna, dočim so negativci grduhi, ki hočejo ustaviti tok življenja in zavladati brezčasju.

Da Sadwick kljub manku sogovornikov ni preveč osamljen, poskrbi njegov ljubljenček Spot. To je orjaška gosenica, ki kot kuža repka za gospodarjem in se pusti izkoriščati v številne namene. Podobno simbiozo smo videli v nedavnem špilu A Boy and His Blob za wii (J200, 80). Tudi tu je ključna živaličina zmožnost spreminjanja oblike. Iz običajnega suhca se lahko pretvori v težkega debeluščka, se vžge, razpade v več manjših bitjec in še kaj. Nabor form se sčasoma širi in ko si s ob kakšni oviri razbijaš glavo, odgovor pogosto ponudi prav Piki. Zlasti pogosto se izkaže kot utež v gravitacijskih preprekah ali kot vir ognja, ko je treba čemu podkuriti.

Uganke so tudi zaradi tega zelo močna stran igre. Tako pisane zbirke privlačnih nalog, ki so ravno prav težke in odbite, ne vidiš pogosto. V drsni puzli moraš recimo sam najti in pobarvati manjkajoči

ered World

košček, pri obračalki v slogu Pipe Dream pa cevem zamašiti luknje. Ob tem še kuhaš enolončnico, sestavljaš bombo, odpreš železniški muzej in vstopiš v hišo, ki je ni. Pobrani predmeti pridejo prav ob več kot eni priložnosti. Sploh trdožive in večnamenske so dedkove skorjaste gate. Fantazijskost je spuščena z vajeti in čeprav je veliko zank razdrobljenih na številne korake, se domala vse vdajo pod težo tehtnega razmisleka. Gre za odličen primer izdelka, ki se ga splača igrati počasi. Dregljajev v pravo smer je veliko in ker so opisi predmetov natančni, se ti kmalu posveti, v kateri smeri tuhtati. Ko si samostojno kos izzivom, si nagrajen s prijetnim občutkom izpolnitve.

A čeprav so uganke povečini vrhunske, se zbodeš ob nekaj iveri. Zaradi ščepca nepredvidljivk se že zgodaj navadiš preventivno kombinirati vse z vsem. Primer je amalgam zobne proteze, medvedjih kremljev in kamnitih želvic. Pri tem je malce čudno, da je Sadwicku vnaprej jasno, katero robo scimprati skupaj, čeprav se z ustrezno situacijo še ni srečal. Po drugi strani pa tu in tam ne veš, kateri sprožilni dogodek ti še manjka, da se boš lahko lotil čisto očitnega mehanizma. Takšno je mešanje barv v grajskem laboratoriju. Tudi pri vseh drugih zagonetkah si omejen, ker vsakič iščeš eno in edino pravilno rešitev. Nemški avtorji so sicer pomislili na igralčev tok misli in poskrbeli za konkretne komentarje, zakaj določena zamisel ne deluje, pa vendar. Strganje smole z drevesa je primer opravila, ki bi bilo zlahka izvedljivo na več načinov, saj imaš v žepih kup uporabnega orodja.

Četverico poglavij povezujejo odseki s predpripravljenimi risanimi animacijami. Te so sicer malce amaterske, vendar se v ozadju čuti ogromno ljubezni in predanosti. Tudi s celostnim vtisom je tako. Čeprav se zdi igra sprva še ena iz tropa malih, podhranjenih avantur, kmalu preseže pričakovanja. Igralni čas mimogrede potolče dvajset ur in z izjemo zatohlega podzemlja v tretjem poglavju lepo teče. Čeprav od starocelinskih pustolovščin nismo vajeni vrhunstva, je Šepetani svet izdelan izstopajoče dobro in zadosti merilom pustolovskih sladokuscev. Za degustacijo poskusite demo, ki smo ga nasneli na majsko natlačenko. Pri nakupu se je najbolje obrniti na katero od britanskih trgovin, kjer je škatelno obliko dobiti že za manj kot 15 funtov oziroma okrog 17 evrov. Digitalni dolpoteg je cenovno veliko manj privlačen, saj ti spletna servisa Steam in Direct2Drive odtegneta celih 40 bruseljčanov. Saj ne, da jih igra ni vredna, vendar te polna cena ne obvaruje pred hrošči. Pod Visto in Windows 7 prihaja do preskakovanja zvoka in filmčkov, zaradi česar je lahko izdelek domala neigralen. Okna XP teh težav nimajo, vendar se špil tudi tukaj občasno sesede. No, vsaj v logični hrbtenici ne škreblja mrčes, zato ni strahu, da bi se človek kje zaplezal. Res škoda tehničnih težav in počasnosti glede izdaje obliža, nad čemer lahko Sadwick upravičeno jadikuje.

Je pa poleg izvrstne podobe ter dobrih ugank prav on nosilni element Whispered Worlda. Poba ni pregovorni mesija, ki bi nalogo sprejel s ponosno dvignjenim čelom. Mali razcapanec deluje na drugačnih ravneh kot običajni junak in nekaj časa traja, da jih dojameš ter sprejmeš. Ko kljub pomanjkanju samozavesti preseže samega sebe in mu marsikaj dobrega uspe, se veseliš z njim. Na njegovem obličju je nasmeh redek gost, a je toliko več vreden, ko vendarle posije. Tudi zato, ker igra tako kot odlični Machinarium (J197, 90) daje velik poudarek radodarni animaciji. Gibanje je tekoče in brez grdih bližnjic, h kakršnim se radi zatekajo nizkoproračunski projekti. Razvoj tako dodelanega izdelka ni bil mačji kašelj. Križev pot z menjavami razvijalcev ter založnikov, ponovnimi začetki in ostalimi tegobami je trajal kar sedem let. Kljub pravljičnemu številu se takšno cimpranje navadno ne konča dobro, a tu je bilo k sreči drugače. Morda pa drugič ne bo, bi še pristavil Sadwick.

***Navi** se izmenoma zabava in premaguje, da Sadwicku ne primaže dveh okrog ušes. Tako bi mulc vsaj imel za kaj javkati.*

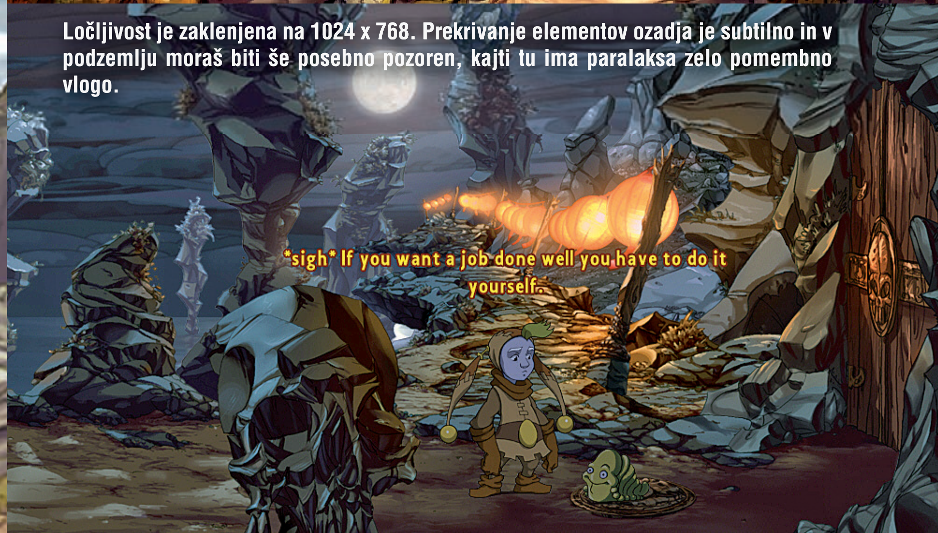
82

neobičajen glavni lik ✔ zlorabljanje gosenice ✔ uravnotežene uganke ✔ prelepa podoba ✔ dolžina ✔ tehnična nestabilnost ✖ premalo oseb ✖

Deep Silver / Daedalic Entertainment



Odprta prizorišča, kjer pogled prodre v daljavo in se pase na svedrastih kumulonimbusih, so še posebej privlačna. Tudi zato, ker dobršen del časa preživiš v zatemnjenih čumnatah.



Ločljivost je zaklenjena na 1024 x 768. Prekrivanje elementov ozadja je subtilno in v podzemlju moraš biti še posebno pozoren, kajti tu ima paralaksa zelo pomembno vlogo.



Čudno, da se je estetika v velikem loku izognila vrstic z dialogi. Te se kot grda zaplata razlezejo čez obsežen del zaslona, kjer zadušijo podobe govorcev.



Zemeljske barve spomnijo na Machinarium, vendar občutek ni tako nenavaden kot pri malem robotu. Morda tudi zato, kjer igra ni narejena v Flashu in ima običajen nadzor.



Medtem ko prvi sklop nivojev poudarja časovne zanke, se kasneje pridružijo elementi, kot so luči, ki morajo pito osvetliti, če jo hočeš pobrati.



The Misadventures of P. B. Winterbottom

***Sneti** žre pite, razbija si bučo, uganke rešuje s klonovsko gručo.*

Že dolgo bilo ni v rimah opisa,
a boljše ni prilike od tegale škisa.
Tvoj človek je hecen, iz filma ušel,
starega nemega – ne bev ni, ne mev.

Le glasba iz dvajs'tih in barv nikoder,
zgolj črna in bela, a počutiš se moder.
To pa zato, ker ne le, da skačeš,
v stranskem pogledu uganke še fašeš.

Winter je Bottom pogolten na pite,
ves dan bi jih žrl, povsem brez limite.
Grabi jih z leve, grabi jih z desne,
povsodi visijo, skutne in mesne!

Vsak je zaslon težavnica zase,
z dvigali in ročkami mnogo da nase.
Sprožiti in suvati moraš jih vrlo,
da lakom si pite zbašeš v grlo.

S tem sučeš kolesa in dvigaš ovire,
odpiraš lopute ter klestiš izbire.
Ploščadi so dostikrat prekleto vsaksebi,
brez tveganih skokov uspelo ti ne bi.

A glavna je finta vendarle druga,
sicer bi vladala občutnejša tuga.
Da striček si trebuh do konca nafila,
možganska sivina ne sme biti gnila.

Prvi nasprotnik niso prepadi,
minute so tisti najstrašnejši gadi.
Usodo mu najprej kroji teta ura,
sprva je mirna kot zgažena kura.

Ko Winter pohodi ploščo v tleh,
pa cagar se zgane in dvigne se meh.
Tedaj naj se zmiga, saj čas ne stoji,
pite brž zgrabi, ena dve tri!

Ker en ni noben, se stric razdeli:
ko shift knof pritisneš, ga rit zaskeli
in iz njega sta dva! Četrti še pride,
cela šesterica se včasih jih snide.

Kar eden stori, lahko ti posnameš,
nakar predvajaš in nanj se ujameš.
Eden od klonov steče čez ploščo,
ti pa zajahaš zdaj strnjeno goščo.

Drugi te mahne, da odnese te nekam,
ko lestev postane, ji ne oporekam.
Otroških gugalnic ne manjka nikoder,
vražičkov skočičkov koj poln je oder.

Če meniš, da tole ni mimogredno,
imaš prav. Daleč največ je vredno,
da razborit si in nikdar ne obupaš,
da ne odnehaš in mnogo si upaš.

Začetek ni lahek, a to ni vse,
kasneje te igra rada zatre.
Navodila so redka in pomoči ni,
razbijaš si glavo vse do krvi.

A ko oreh je strt, te prevzame ponos,
moder in spreten nisi več bos.
Petkrat deset je v žaklju ugank,
vse bolj te privlačijo, manj češ za šank.

Sploh ker si niso po vrsti enake –
novosti ne zmanjka in strašijo bedake.
Zdaj pite so skrite za ognjeno zaveso,
kasneje le luč jih spremeni v šabeso.

Snemanje klonov ni vedno umevno,
število zna njihovo biti nadvse revno.
Drugod se moraš možičkom ogniti,
da ti ne dajo krepko tinte piti.

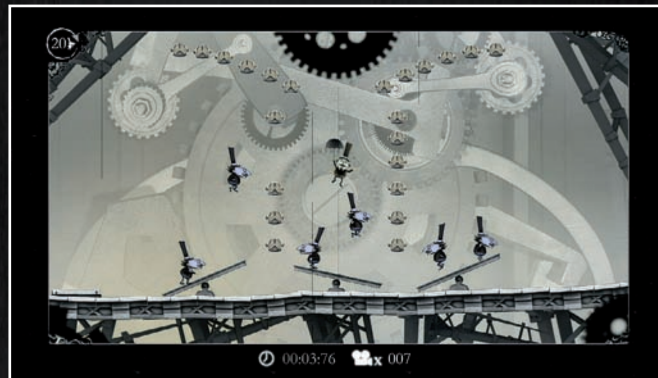
In ni vse izvedljivo na samo en način,
večrešljivost ugank je podvig jako fin.
Puzlo bo rešil prijatelj drugače,
oba sta nadcarja in že gredo frače.

Braid je včasih preočiten navdih
in za nevztrajnega je tole zaštih.
A če si miselnic lačen kragulj,
za starega jurja dobiš ta dragulj.

raznolike, večrešljive skakalno-časovne puzle ✔ edinstveno šarmantna podoba in glasba ✔ poetična britanskost ✔ raznolikost pristopov ✔ veliko kakovostnega igranja za res malo cekina ✔ prehitro rata težka ✖ preočitno zgledovanje po Braidu ✖



Sčasoma pride tudi do tega, da tvoji kloni postanejo sovražniki, ki se jim moraš ogibati. Nadzor bi lahko bil na teh stopnjah morda malce natančnejši, ker moraš biti zelo precizen, a nič hudega. Ne spreglej finega grafičnega sloga v estetiki nemega filma.



Do nivojev dostopaš iz osrednjega stičišča, tako kot pri Braidu, po katerem so se študentski avtorji igre zgledovali. Tako kot pri tej neodvisni odličnici (J190, 91) odkleneš še dodatne izzive, igra pa je naprodaj za PC in xbox 360. Za prvega na Steamu, kjer pride bore 4 evre, za drugega na Xbox Live Arcade za trikrat več.



Navdih za opis v rimah so bili kar statični vmesni zasloni, kjer nadrealistično zgodbico (sicer brez prispodobne vrednosti kot Braidova) pletejo hudomušne kitice v poetični britanski angleščini. Winterbottom je res stilistični presežek, kakršnih ne vidimo dosti.





Igralna konzola PSP + igra Prince of Persia: The Forgotten Sands

PSP Konzola vam omogoča igranje, gledanje filmov, slik, poslušanje glasbe ter njihovo delitev s prijatelji. Ima možnost pregledovanja internetnih vsebin preko vgrajenega Wi-Fi vmesnika. **V kompletu se poleg konzole in igre nahaja še PSP potovalna/zaščitna torbica.**

169,99 €





Igralna konzola PSP + igra ModNation Racers

PSP Konzola vam omogoča igranje, gledanje filmov, slik, poslušanje glasbe ter njihovo delitev s prijatelji. Wi-Fi povezava, mikrofon, zaščitna torbica in Modnation racers igra, ki vam ponuja sestavo/izbiro stez, dirkalnika, voznika. Prijetna igra za prihajajoče počitnice.

169,99 €



Wii™

Igralna konzola Nintendo Wii Sports Resort

Igralna konzola Nintendo Wii ponuja veliko zabave za vso družino. Od sedaj je konzola na voljo tudi v črni barvi. Poleg klasičnega Nintendo Wii ploščka je priložen še Nintendo Wii Motion, ki omogoča še bolj natačno zaznavanje gibov in premikov.

209,99 €



Wii Fit

Wii dodatek Wii Fit Plus with Ballance

Dodanih je 21 povsem novih vadb, s čimer boste imeli skupno na voljo kar 69 različnih treningov. Vključene so tudi številne zabavne igre, kot na primer rolkanje in ritmični Kung Fu.

89,99 €



13,99 €



Nintendo Wii igralna pištola Light Gun Plus

Vzmetni sprožilec za realno iskušnjo. Preprosto odstranite kopito in uporabljajte kot navadno pištolo. Popolen dostop do vseh WiiMote funkcij. WiiMote in Nunchuk se idealno prilagajata. Remote, wii motion in nunchuck niso priloženi.

Wii™

59,99 €



Nintendo Wii remote plošček + motion plus dodatek

Wii MotionPlus v črni barvi je dodatek za Wii Remote (daljinec), ki omogoča še bolj natančno prepoznavanje prostorskega gibanja v realnem času. Ima dodatne senzorje, ki izboljšajo delovanja Wii Remote-a, da se le-ta bolje odziva na premike, gibe in zasuke zapestja.



Lead and Gold

Gigen se sprašuje: je igra vedno kavbojska, če so v njej kavboji v kavbojkah?

70 uravnotežena in zabavna ✔ kul načini ✔ nizka cena ✔ brez kavbojskega žmohta ✖ ni posvečenih strežnikov ✖ enoličnost pokrajin ✖

Fatshark / Paradox



Zdravje se obnavlja samo, v grupah še mnogo hitreje. Moč je tudi oživljati padle soborce, a prepogosto so soigralci preveč debilni, da bi to dojeli.



Igra do neke mere podpira udejstvovanje z računalom. Poleg načina gold fever imamo tudi trening z boti, vendar slednji s pametjo ne navdušujejo.

Najprvo je treba izpostaviti, da tretjeosebna večigralska kavbojščina Lead and Gold: Gangs of the Wild West, v kateri merita moči rdeča in modra ekipa škornjarjev, sodi v nižji cenovni razred. Na Steamu stane namreč vsega 15 zlatnikov. A čeprav nima puščavništva in grafika ni na ravni Call of Juareza 2, so avtorji v redu udejanjili bistvo, torej šest načinov večigralskega pištoljenja in puškarjenja. Prvo na spisku je klasično obstreljevanje v moštvenem deathmatchu, čemur sledi Battlefieldu podobni modus conquest, ki temelji na zavzemanju in zadrževanju nadzornih točk. Teroristični powder keg od napadalcev zahteva, da prenesejo sod smodnika na mesto, kjer ga bodo razstrelili, medtem ko jim branilci to skušajo preprečiti. Kočljivi tovor lahko eksplodira že med transportom in v večna lovišča pošlje kup sotrpinov. Gold fever je sodelovalni način za dva človeka, ki se ubadata s krajo zlata, silicij pa jima skuša to preprečiti z valovi sovragov. Robbery zadeva razstreljevanje sefa in pajsnjenje njegove vsebine, medtem ko ga druga ekipa brani. Greed pa obema moštvoma naloži čim hitrejše nabiranje naključno razpostavljenih vreč zlata. Vse naštete možnosti udejstvovanja so kljub prvotni zmedenosti solidno izpeljane, pri čemer najbolj sije conquest, ki s kontrolnimi točkami ohranja dobro ravnotežje med nebrzdano divjostjo akcije in taktičnostjo.

K slednji nadalje pripomorejo dopolnilne lastnosti poklicev, ki pomaganje in nesolerstvo spodbujajo z bonusi. Osnovni kavboj vihti revolver, ki ga lahko z roko na kladivcu v nasprotnika izprazni v manj kot dveh sekundah. Če so pri tem njegovi pajdaši dovolj blizu, se jim bo izboljšala natančnost orožja. Druga služba je rudar, ki meče dinamit, trosi svinec z dvocevko in oddaja višjo vzdržljivost. Šerifov namestnik ima vinčesterko, veča škodo orožij kolegom in označuje tarče za kasnejšo odstranitev. Zadnji poklic je ostrostrelka, ki postavlja medvedje pasti in izboljšuje možnost kritičnega zadetka. Sistem deluje dobro in osamljeni klobučar, ki stoji nasproti celotni zasedbi, nima možnosti. V praksi ima to navadno za posledico strnjene timske obračune, kar je v skladu z divjezahodno tematiko. Špil glede na počasnost orožja tistega obdobja vzdržuje hiter tempo. Streliva je neomejeno in edino, za kar moramo skrbeti, je polnjenje pištol. Na splošno Lead and Gold ne doseže obsega, uravnoteženosti in dodelanosti Team Fortressa 2. Postreže pa z lastnimi igralnimi elementi in dodatnimi mehanikami, ki skušajo zagotoviti dolgoročno obstojnost. Kako bo s tem, se bo seveda še videlo.

Manj navdušujočih je šest prizorišč, ki precej nihajo v kakovosti. Mestni sta kul, četudi rahlo disneyjevski, in spominjata na zgodovinski obračun pri OK Corralu. Na drugi strani je puščavski, ki ima le kaktuse in skale, pust in nevzdušen. Imamo še ruralnega z nasadi koruze, takega, ki se odvija v zmedi rudnikov in enega, kjer poka v veliki leseni utrdbi. Vsi so precej majhni, kar pa je igranju v prid, saj je akcija z največ šestnajstimi igralci na strežniku tako bolj osredotočena. Žal pa so liki brezosebni, z zgolj nekaj občasnimi vzkliki in stoki, zato ti noben ne prirase k srcu. Pač davek na nizko ceno. Istočasno manjka veliko divjezapadnih elementov, med drugim Indijanci, in več značilnih lokacij. Enostavno ni žmohta, zaradi česar špil izpade nekoliko suhoparen. Problem je tudi odsotnost namenskih strežnikov, kar botruje prevečkrat prekinjenim rundam, ko se gostitelj naveliča ali obupa in zapre server. Grafika s kul dizajnom in dobrimi animacijami načeloma ne razočara, tudi muzika je taprava, a pod to lupino bi hotel več.

Zato imam mešane občutke, kar se tiče priporočila. Po eni strani je Lead and Gold tehnično dobro izveden, zabaven in nizkocenoven. Po drugi plati pa za isti denar dobiš vsekakor nadmočni Team Fortress 2. Sam bi se odločil za slednjega.



Sedemo lahko za večcevni mitraljez, kakršnega najbrž poznaš iz recimo Poslednjega samuraja. Če ga uporabiš pravilno, lahko iz nasprotnikov narediš čorbo. Toda posejani so redko in na nerodnih mestih.



Kot je zadnje čase običajno, Lead and Gold vsebuje dosežke. Prav tako pozna izkušenjske stopnje, ki pa so zaenkrat bolj same sebi namen. Kakršnokoli odklepanje orožij, oklepov ali vsaj novih kožic je namreč odsotno.



Blur me je zaradi lučkave, nepodrobne grafike spomnil na NFS Undeground. No, slednji se je vozil dosti bolje. Tukaj je pač poudarek na zafrkavanju nasprotnikov s pobiralnimi bonusi.



Blur

Blur je čistokrvno akcijsko dirkanje, tisto z bonusi na cesti, raketiranjem nasprotnikov in nenaravnimi svetlobnimi učinki. Širom proge razpostavljena darilca, ki dajo trenutno premoč, so na prvi pogled enoumna: instantni pospešek, sledilna raketa za spredaj vozeče, mina za zasledovalca, strele, ki ovirajo vse, energetski sunek ... A izkaže se, da ima to področje še eno etažo v globino, kajti vse moči imajo tudi drugoten način. Mine moremo odmetavati tudi naprej, streljamo lahko nazaj, bodisi v preganjalce, bodisi v sledilne izstrelke, pospešek včasih spremenimo v negativo, s čimer se v hipu zaustavimo in tako dalje. Za nameček je važen obrambni ščit, katerega vklop izniči učinek sovražnih orožij. Čeprav brezhibna izraba vseh danosti ni potrebna, je napadalno-obrambni sistem lepo zaokrožen in deluje. Samoumevno, da najbolje v večigralstvu.

Cestno streljaštvo in prerivanje se pričakuje od futurističnih ali apokaliptičnih scenarijev, medtem ko je Blur normalno cesten. Ne le to! Tisto, kar ga loči od bržda vseh tovrstnih iger, so licenčni avtomobili, taki needforspeedovski. Tudi presenetljivo veliko jih je, več kot šestdeset, bi rekel. Začnemo švohninanami tipa megane, napredujemo skozi mišičnjake, nemce in japonce, na vrhu pa je par superšportnikov, recimo korveta, R8, viper in koenigsegg. Podatkov, nadgrajevanja in lišpanja ni, prav tako ne garažnega divljenja nad pločevino. Štiri lastnosti ponazarjajo kvadratki, pa tudi zmodelirani so dirkalniki nepodrobno in artistično. Avtomobilskega blišča zato Blur kljub poznanim oblikam ne vsebuje. Ne bom rekel, da resnični emblemi na maskah nič ne doprinesejo in da bi bilo vseeno, četudi bi bile karoserije izmišljene. Prepoznavnost gotovo koristi. Je le nekam neizkoriščena. Ali pa mi je samo čudno, da s cliom torpediram hummerja in da so fordi kanon futer v divjačinskem načinu.

Enoigralsko bluranje ni v ničemer pretirano izvirno in prelomno. Porinjeni smo v serijo devetih prvenstev, ki premočrtno prihajajo z vzpenjanjem po lestvici. Zvečine se gremo kdo-bo-prvi, dočim preostali načini vključujejo streljanje črede avtov, lov na nadzorna vratca in podobne, že videne variante. Načeloma zmagovanje ni obvezno za napredovanje, saj duri naprej odpirajo zbrane značke. Vendar je manevrskega prostora malo, zato se je pametno potruditi tako za stopničke kot za izpolnitev dodatnih izzivov, ki takisto doprinesejo h končnemu rezultatu. Multiplayer poleg teh možnosti omogoča čisto dirkanje brez ofenzivnih pomagal, ki pa je še najmanj zabaven način. Proge so namreč prostorne, široke, odpuščajoče in z gladkimi ograjami, osnovane za destruktivno vožnjo, ne za mojstrsko volaniziranje po idealni liniji. Kljub vrsti terencev so ceste zvečine urbane in asfaltne. Premorejo nekaj lomljive dekoracije in občasno se pot veji, a želel bi si več vratolomnih bližnjic in skakalnic. Predvsem pa več različnosti. Pist je enostavno premalo in se ponavljajo celo znotraj istega sklopa dirk.

Blur je nekaj časa zabaven in vzdušen, predvsem zaradi ukvarjanja z bonusi, kajti vozni model ne nudi izziva in je skupaj vzeto malodane podpovprečen. A začetna zabavnost se zaradi kolobarjenja prog, okolja in početja kmalu izčrpa. Zehalno postane že na polovici enoigralske vsebine. Morda je krivo tudi to, da so vsa orožja na voljo že v prvi minuti. Mar bi si jih izmislili več in jih vključevali postopoma. Tako ostane še mreženje do dvajset ljudi (PC-različica za razliko od konzolne nima razdeljenega zaslona), ki je za nekaj časa odlična zabava, a tudi ta način po mojem nima dolgoročne vrednosti. Igralci navsezadnje najraje kakovostno dirkamo, zato je celo najslabši NFS obče bolj privlačen in daljšega trajanja kot takole strelјaško ritopikanje. Čudi me, da se je liverpoolska ekipa Bizzare Creations po štirih dodelanih avtomobilščinah Project Gotham Racing odločila za tak odmik, celo korak nazaj.

Ta mesec opisujemo dve slični polnocenovni arkadno-uničevalsko avtomobilščini. Split Second na plehu resda nima tapravih znakcev, vendar je sam način vožnje s svojo neposrednostjo, škripanjem gum in pišem vetra bolj privlačen od lučkastega, zibajočega se Blurovega. Slednji zavoljo različnih orožij po drugi strani nudi nekaj malega več globine. Oba pa imata slab izkaz v dolgoživosti in sta docela brezosebna ter v smislu strukture in načinov jako staromodna. Najbrž bi bila najboljša zmes obojega, z večjim poudarkom na obvladovanju avtomobila. FlatOut navsezadnje nima pušk, niti licenc, pa ima večjo končno vrednost. Isto velja za Wipeout, Mario Kart in še kako igro.

Za konec gre poudariti še eno veliko zagamanost Blura za računalnik. Ni mogoče spremeniti tipk, privzete pa so naslednje (prosim, da za užitje tega debilizma položite roko na tipkovnico): Q/A – gas/bremza, puščici za levo in desno, W/S – strel naprej/nazaj, puščica gor – izbira bonusa. Pismu, šofiram z dvema rokama kot največji teleban in streljam z levim sredincem. Prve ure se zato bolj kot z okolico in nasprotniki boriš s tipkovnico, na kateri često stisneš napačen knof. To seveda pripomore k slabšemu izkoristku sistema. Z joypadom je nadzor kajpak bolj domač.



68

Disney

LordFebo poslej vedno, ko vozi za focusom, podzavestno išče sprožilnik. Sneti, boj se!

- bonusi so dobro zamišljeni ✓
- zabava za nekaj časa ✓
- kratkoživost ✗
- debilne kontrole ✗
- ponavljanje vsega ✗
- fizika bi lahko bila boljša ✗

Gledanje nazaj je pomembno, saj zelo hitro kasiraš raketo, ki te posrečeno prekucne za 360 stopinj. Če v retrovizorju zagledaš izstrelek, bodisi sprožiš ščit, bodisi streljaš nazaj.



Nekaj modusov zahteva lovljenje časa, eni skozi nadzorne točke, drugi s streljanjem golobjih avtomobilov.


V mrzlem volčjem brlogu moramo paziti na energijo raketnega nahrbtnika, saj se nam ta obnavlja samo ob virih toplote ali s pobranimi paketki bencina.


Stari znanec Axel Gear se kot (pod)šef edini pojavi dvakrat. Že tule prikazani prvi boj z njim ti zna v zlatem načinu pošteno zavdati.

Rocket Knight

Hura, Sparkster je znova med nami! *<zvok čričkov>* Em, Rocket Knight je zopet med nami? *<zvok čričkov, pomešan z zavijanjem sosedovega psa>* Eh ja. Nekaj takega se zgodi, ko povprečen pecejaš sliši za nove dogodivščine raketnega viteza Sparksterja. Kar ni čudno, saj se je Iskrivček sprva pojavil na Segini 16-bitni konzoli mega drive pred sedemnajstimi leti, nato doživel dve nadaljevanji in počasi odromal na smetišče zgodovine. Zdaj pa se je znašel na Steamu ter spletnih servisih za xbox 360 in playstation 3. Zato nas matra firbec, ali si zasluži prostor na trdih diskih ali pa gre za še eno novodobno zaslužkarsko potezo.

Tako kot so danes sopomenka za akcijado prvoosebne streljanke ali tretjeosebne sekljačine, so bile v časih prvega Raketnega viteza to od strani gledane ploščadarice. Vprašanje je bilo le, kdo bo protagonist in v kakšen okoliš ga bodo potisnili. Konami je pač prišel na idejo, da glavno vlogo dodelijo pasavcu, katerega posebnost bo raketni nahrbtnik, medtem ko se na zgodbo ne bodo preveč ozirali. No, obujeni RK ni kaj dosti drugačen. Sparksterja znova premikamo desno po ravnini in se vmes ubadamo s sovražniki. Le da je sedaj namesto sprajtov vse skupaj izrisano v obliki 3D-modelov, podobno kot v Trine in Bionic Commando Rearmed. Luštkano-cortkane igre pri takem prehodu pogosto utrpijo vdor sterilnosti, ko izvedenka s tridimenzionalnimi liki ne izžareva več tiste topline, kot jo znajo pričarati stare bitnokartne sličice. A rečemo lahko, da je Iskrivčku tranzicija uspela. Vmesne sekvence, ki sporočajo borno fabulico, so izdelane z grafičnim srčkom in so kul, medtem ko luknje zapolni tekst, ki spremlja nalaganje stopenj. Kmalu dobimo občutek, kot bi gledali nedeljsko animiranko, kar ni slabo.

Primerjava z risanko je na mestu še zaradi drugih elementov. Sestava nivojev, podrobna ozadja, simpatični liki, bogastvo svetlobnih in drugih učinkov, dogajanju primerna glasba ... vse je izvedeno na lahkoten in nemudoma privlačen način. Pozor: lahkoten, ne banalen! Tudi težavnostna krivulja se dokaj počasi dviga skozi štiri tematske svetove, od katerih je vsak sestavljen še iz vsaj treh poglavij. Prvi sklop je docela uvajalen in razloži osnove, ki jih tvorijo skakanje, mahanje z mečem in pomoč raketnega nahrbtnika. Z rabo slednjega se lahko naš pasavček za določen čas z iztegnjenim bodalom požene v eno od osmih smeri. Če mu pri tem prekriža pot kak sovrag, se le-temu slabo piše. Še bolje je, če pri takem potisku hitro še enkrat stisnemo gumb za raketni pospešek, saj Sparkster tedaj dobi začasno imuniteto in moč rušenja (popokanih) zidov. Toda kasnejše stopnje se razživijo z uporabo stikal in zahtevami po spretnejšem skakanju. Prav tako je uporaba ruzaka odvisna od energije, ki dokaj hitro pojema in se nato zlagoma spet polni. Za oddih od skakanja je v vsakem svetu ponavadi letalski del, kjer se v stilu od strani gledanih vesoljskih streljačin, kakršen je R-Type, podamo med krošnje ali oblake. Na koncu sklopa nas pričaka obvezen šef, vendar je njihov nabor na običajni zahtevnosti z izjemo zaključnega bolj vizualno spektakularen kot resnično nevaren.

Kmalu ugotovimo, da je raketni nahrbtnik najboljši način ubadanja z nasprotniki in platformami. Stopnje so namreč prefrigano sestavljene tako, da je možno skoznje malodane šprintati, zastavljene situacije pa niso nikoli nefer, saj zanje vedno obstaja elegantna rešitev. Recimo raketni odboj v pravo smer v ozkem hodniku, ki onesposobi tri sovrage na mah, ali pospešek na oddaljeno ploščad, ki je drugače ne bi dosegli. Samo najti jo je treba. Ravno taka elegantnost je ponavadi tisto, kar razlikuje dobro ploščadarico od slabe, in lahkotnosti navzlic Rocket Knight vsebuje vse, kar pričakujemo od težkokategornih platformerjev. Se pravi natančno skakanje in šviganje, neobvezno iskanje skritih draguljev ter energijskih zalog in privlačnost na dolgi rok. Spočetka sta na voljo le dve težavnosti stopnji. Normal je za popolne zelence, hard pa zaostri pogoje, a ne dela resnejših težav. Če ste žanra vajeni, mirne duše začnite s slednjim, saj se ob uspešnem dokončanju odklene modus gold sparkster. Šele tedaj igra pokaže, kaj mora raketni vitez znati, saj imamo na voljo natanko pol manj energije, šefi pa postanejo svojemu statusu primerni, saj so precej bolj nasilni in odporni. Za bolj konzolastični občutek lahko igramo tudi z joypadom, a je tipkovnica čisto dorasla nalogi.

Kje torej tičijo težave? Prvi problem je nenavdušujoč nabor sovražnikov, saj se ti preveč ponavljajo. Drugi pa ni najboljša vrednost za denar, saj špil v nezlatem načinu obrrnemo v kakih dveh uricah, čeprav stane krepkih 15 evrov. Poleg tega je PC-inačica na Steamu Evropejcem brez čirulčarul z IP-številko trenutno nedostopna. Zato je moč igro kupiti samo na Xbox Live Arcade za xbox 360 in v Playstation Storu za PS3, kjer stane približno enako. Kot bi hoteli, da jih Sandokan ropa! Je pa res, da je zlati način občutno daljši zaradi ponavljanja in zahtevnosti ter da je špil odlična vstopna točka v svet barvitih ploščadaric. Sploh za lastnike računalnikov, na katerih platformerji že dolgo niso prva izbira. Le do njega je treba nekako priti.

***Misfit** v frišnih Sparksterjevih dogodivščinah začuda uživa bolj kot v starih.*

76 zabavna za začetnike ✔ nudi izziv mojstrom ✔ barvita igra ✔ enolični sovragi ✖ visoka cena glede na vsebino ✖ nekaj delov, pretežkih za novince ✖

Konami


Strelske sekvence se ne morejo primerjati s tonamenskimi igrami. A če bi radi vse dosežke oziroma trofeje, jih je treba vzeti resno.


Za končanje igre na težavnosti hard moramo vsakega šefa poškodovati na poseben način. Temule moramo z mečem odbiti dinamit direktno v betico.





● Hodiš lahko naprej, vstran in ritensko ali tečeš. To je koristno, da jo podurhaš nekam, kjer imaš zaščiten hrbet. Okolico v majhem krogu razsvetljuje vedno aktivna svetilka, kar je najbolj kul, ko zmanjka štroma, dočim razpad ladje oznanjajo stalne eksplozije z lepimi plameni. Atmosfere ima igra za izvoz.

Alien Breed: Impact

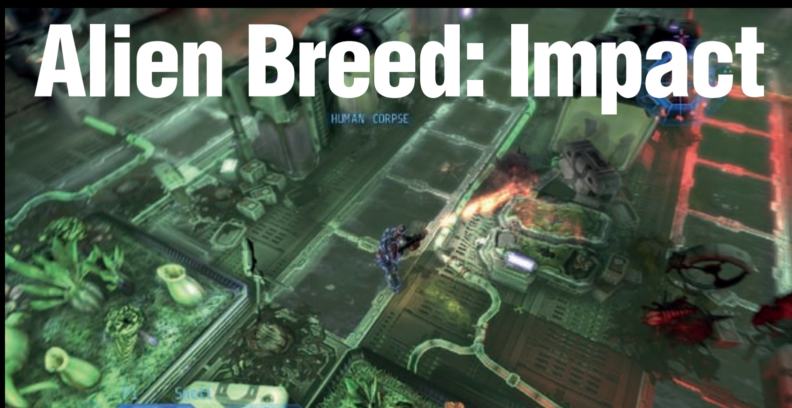
Neogibno je. Periodično se bomo vedno znašli sami v poltemi zjebane vesoljske karjole in napadali nas bodo nezemeljski stvori. Za to je najbolj poskrbel kultni film Osmi potnik (o temni zavesti berite vedež v Jokerju 200), skoraj toliko pa z vrha gledana nažigačina Alien Breed iz leta 1992. Odtlej vsake toliko dobimo tretjeosebno strelsko lutavščino s pridihom hororja po njenem zgledu. Naj bo to uradno nadaljevanje, rimejk Obliteration, mod Alien Swarm za Unreal Tournament 2K4, simpatični Shadowgrounds (J157, 77), njegova precej zasilna razširitev Survivor (J175, 64) ali masakratorski Alien Shooter (J167). Če drugače ne gre, se vrnejo Team17, avtorji izvirnika, in ustvarijo inačico za novo dobo. Dobrodošel, Impact za PC in PS3, čeprav nisi nič drugega kot dodelana inačica prve epizode Alien Breed Evolutiona za xbox 360, ki sem ga opisal v cifri 198.

Okostnjaška zgodba, podana skozi nekaj stripovskih vmesnih sekvenc, čveka in branje nabranih zapisov, ti da vedeti, da si soldat na ladji sredi vsemirja, ki se zaleti v ogromno tujsko plovilo. Polno insektoidnih beštij, kajpak. Pet stopenj vodi od reševanja sotrpinov do zatrtja pajkovcev, po čemer se fabula ne konča povsem, saj je to šele prvi del načrtovanega niza. Dogajanje spremljamo od zgoraj, brez možnosti približevanja ali oddaljevanja pogleda, zato pa lahko kamero sučemo za poln krog. Če igramo z joypadom, to delamo po korakih, z miško pa gladko, skladno s premikanjem merka. Smrt sejemo iz šestih orožij: pištole, brzostrelke, šotganke, metalnika plamenov, laserske puške in ionskega luknjala. Prvi imamo od začetka, ostala naberemo sproti. Igra nam linearno zapoveduje, kaj moramo storiti, nakar je na nas, da se skozi kovinske hodnike prebijemo do zadanega cilja. To so običajno vrata ali kartica zanje, namestimo pa tudi eksploziv, aktiviramo računalnik in koga rešimo. Zadano vidimo na radarju zgoraj desno, kjer se pojavljajo tudi rdeče pikice, ki pomenijo sovrage. Zapuščina filmov Alien? Javol.

Koncept je enostaven in česa več od sistema grem naprej – popokam ostude – grem naprej ne gre pričakovati. A čeprav Impact ni visokoproračunska strelska grozljivka tipa Dead Space, marveč staromodna arkada, je presenetljivo napeta. Team17 obvladajo tempiranje spopadov, znajo te obkoliti z odurneži, ki navalijo nadte po hodnikih in se med renčanjem pojavljajo iz zidov ter tal, in so mojstri v valovanju reševaške akcije ter tesnobnega, včasih srhljivega stikanja po ladji. Če igraš na spodobni težavnosti (z ustvarjalci se strinjam, da je edina prava izbira najvišja!), moraš biti varčen s strelivom, uporabljati orožja glede na oddaljenost in včasih vrsto sovražnikov ter pazljivo nucati granate in zavoje prve pomoči. Včasih se komaj privlečeš do snemalnega terminala, kjer lahko za razliko od inačice za X360 nadgradiš orožja v zameno za kredite. Ti in strelivo so na tleh, na trupih ter v omaricah. Vsekakor se stalno počutiš ogroženega, med drugim zaradi spretno uporabljenih zvočnih učinkov, temnih kotičkov, kjer VEŠ, da nekaj čaka, ampak greš stikat po njih, in kočljivih situacij, kjer moraš nekaj vključiti, a te vmes nadlegujejo valovi svinježev. Zloveščarjev je številčno več kot na xboxu, bolj zgodaj srečaš naprednejše vrste in bolj so napadalni. Prepih pozdravljam, saj je špil zdaj še bolj mokrodlančen.

Saj ne, da ga velja nabaviti takoj. Minusov je kar nekaj, v prvi vrsti ta, da je izdelek premalo opravilno in okoljsko razgiban. Ves se odvije v ponavljajočem se ladijskem okolju, kjer kvesti prinesi-to in izklopiono pošteno zagrozijo z razvodenitvijo. Boj ni prav taktičen, ker so nasprotniki ne glede na izbrano zahtevnost pretirano občutljivi na vsa orožja in jih je premalo vrst, ki so itak po vrsti izpeljanke klasičnega žuželkovca iz vsemirja. Imaš male facehuggerske ličinkovce, napadalne ritopike, pljuvalne izpeljanke in tako, a vsi so si nekam preveč podobni tako po vedenju kot zunanjosti in sposobnostih. Šefov ne gre kovati v zvezde, štorija bi bila lahko boljša, moti manko raziskovalne svobode in v sodelovalnem modusu tako kot na xboxu ni kampanje, marveč le tri stopnje, ki se čutijo bolj kot rutinske strelske galerije kot polnopraven del izkušnje. S tem, da co-op na enem peceju ni možen in da drugega multiplayerja ni. In navsezadnje je igralni model že kar ostarel, zato je dobro preizkusiti demo, da vidiš, ali ti sploh sede.

Toda Alien Breed Impact ni velik naslov na ploščku za štirideset ali več evrov, marveč solidna igra neodvisniške sorte, za katero na Steamu odštejeϋš ugodnih 11 bruseljčanov. Zanje dobiš pet do osem ur spodobne nažigaške akcije, katere nabavka bo marsikakemu sestradancu te sorte špilov neogibna.



● Špil ni čisto drugačen kot AB Evolution za xbox, je pa dosti predelanega, skoraj vse na bolje. Že krepitev orožij nudi plast strategije, ki smo jo pogrešali, grafika je lepša …

● Vidno polje je za tvojim hrbtom manjše, zato je dobro predvidevati, od kod te lahko beštije naskočijo. Prav tako ni modro nažigati v tri krasne z naključnim krepelcem. Za mini gmizavčke nucaj ognjemet, za bližje večje sovrage šotgan, za oddaljence rešetalo. Tega je pametno nadgraditi najprej.

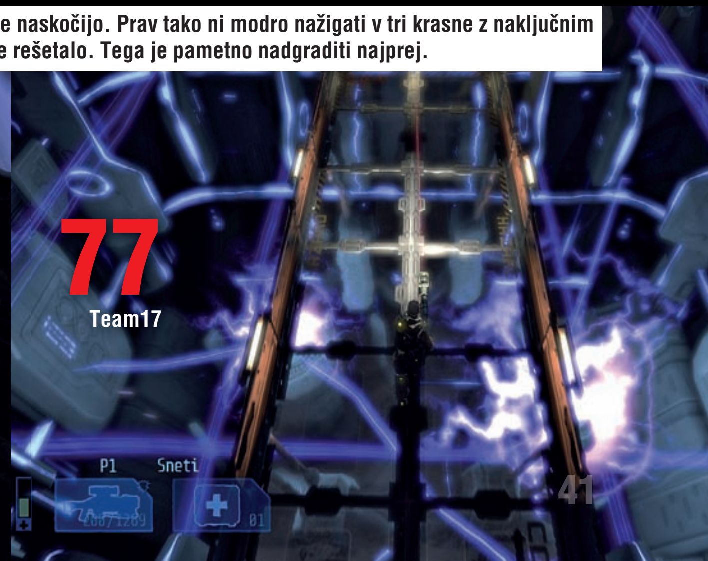


Sneti alienskim grdobam za zajtrk, kosilo in večerjo postreže z vročim svincem. Žrite, prasci, ŽRITEEEEE!!!!

77

Team17

dosti spodobne strelsko-srhljive akcije za malo denarja ✔
odlično vzdušje ✔
dober tempo ✔ co-op ✔
kar nekaj stvari, vendar za 11 evrov ne gre biti prezahteven! ✖











Shrek Forever After



Shrek je edini, ki lahko prenaša reči. To je nekam nesmiselno, saj Fiona ni prav šibko dekletce.



Ogledala so portali med starim in novim svetom. Uporabljaš jih kot priložnostne prehode.

V tem peturnem prigrizku zagaziš v tipsko močvaro akcijske pustolovščine. Zgodba se one iz risanke ne drži kot klop, a jedro ostane enako. Shrek si zafrkne življenje in ga mora nato popraviti. Poleg njega imaš že od začetka na voljo še Fiono, Mačka ter Osla. Če si sam, igraš z enim hkrati in med njimi po želji preklapljaš. Če vas je več, pa se ti lahko istočasno pridružijo do trije, vsak s svojim likom.

Puščavnik mora med junački živahno kolobariti, saj imajo različne sposobnosti, vpete v blage ozadne uganke. Shrek premika zaboje in nosi predmete, Fiona je piromanka, sivček brca, zaliti muc pa pleza in seka vrvi. Kje je treba kaj narediti, ni nobenega dvoma, saj te igro vodi za roko. Med bojem so mušketirji enakovredni in vseeno je, s kom šteješ rebra coprnicam, pajkom, razjarjenim kmetom in vojakom. Čeprav kaj več od udrihanja po levem miškinem gumbu ni potrebno, se lahko zabavaš še s tem, da desni uhelj sovražnike zmede. Shrek zatuli, muc pretresljivo pogleda, Fiona ritno zatrobi in podobno. Tu in tam se te dogajanje oklene kot borilna arena, kjer moraš iz hlač stresti določeno kvoto banditov. Šefovska boja z 'dobro' vilo in piščalkarjem sta malce drugačna in kar domiselna, medtem ko je končni obračun s Špicparkeljcem bolj kot ne razočaranje. Je pa slednji skoraj edini z glasom izvirnega govorca iz risanke. Ostale nadomeščajo posnemovalci, ki so čisto solidni.



Velik del igre je pretirano zemeljski in temačen. Proti koncu se k sreči odkupi in postane barvitejši. Sploh kul je Špicparkeljčeva palača, ki diha v ritmu žura. Čarovnic se odkrižaš tako, da prirediš lajtšov.

Tak je tudi splošni vtis, ampak škoda, da igra sicer v redu ideje preveč razpotegne. Stopnje so predolge in nimajo mere pri ponavljanju elementov. Nekje se stalno potiš ob vlačenju kišt, drugod v nedogled miniraš skale, v kotlih kuhljaš raznobarvno golazen in z ogledali manipuliraš svetlobne žarke. Ti elementi bi bili dobro poživilo, če bi bili raznolikeje posejani. Ker pa se vlečejo v neskončnost in pogrevajo stokrat videne prijeme, se kmalu spremeniš v robotsko klikotalo, ki tudi tričetrt ure počne identične stvari. Ščepec radoživosti prinesejo priredbe živahnih pesmi iz risanke, a vsemu skupaj še vedno manjka čarobnosti.

65 *Nati se prelevi v štiriglav, kocinast bojni stroj. Ki prede, prdi in rita.*

Activision

Future Wars

Dnevi poteznih strategij, kot sta bila Battle Isle in X-COM, so mimo. Res pa je, da Advance Wars na DS še trmarijo, medtem ko so računalniki dobili Future Wars iz nemških Radon Labs, ki so se močno zgledovali po tej Nintendovi uspešnici.

Vojna prihodnosti vas postavi v uniformo kadeta na vojaški akademiji. Profesorji zagovarjajo sistem, po katerem te vržejo v vodo, nato pa plavaj, in vsaka učna ura je bitka v simulatorju. Pričnete z lahko soldatesko in vaš cilj je uničiti nasprotnikovo, nakar iz stopnje v stopnjo dobivate nove bojne sile, od tankov in oklepnikov prek helikopterjev in cepelinov do topništva. Lahke enote zasedajo mesta ter tovarne – prve potrebujete za priliv denarja, druge za izdelavo novih soldatov. Vsak stroj ima odločilno prednost proti nekemu drugemu, zato je zmaga v prvi vrsti vprašanje pametnega razpostavljanja vojske, ki se dopolnjuje po sistemu papir – škarje – kamen, ter dirke za zasedbo mest in tovarn, preden padejo v sovražne roke.

Samodejni spopadi, odvisni od statistik, potekajo na otokih, ki so spočetka majhni, pozneje pa kar pošteno obsežni. Največja karta lahko meri 1024 kvadratkov. V potezi se lahko vsaka enota premakne za toliko polj, kot jih določita njen domet in teren. Tank recimo vozi le po cestah in travi, po kamenju pa ne, in samo letala lahko prečkajo vodo. Po premiku lahko izvede eno akcijo: napad, zasedbo mesta ali vkrcanje oziroma izkrcanje, če ji pri premiku pomaga transporter. Tačas tovarni naročite izdelavo novega bojnega stroja, če imate denarce, medtem ko glavni štab in mesta zdravijo poškodovano mašinerijo. Zmago dosežete, če porazite vse nasprotno plehovje ali zasedete rdeči glavni stan. Zelo podobno, nemara celo preveč, Advance Wars, le da v 3D, zato ni potrebe po ločenem zaslonu za animacije spopadov.

Kake zapletenosti torej ni, a ravno to je adut špila. Je zabaven in ga hitro zapopade skoraj vsak. Neglupa umetna pamet ponuja dostojen izziv, pomeriš pa se lahko tudi proti živemu človeku na vročem stolu ali po e-pošti. In naposled lahko z izjemno enostavnim urejevalnikom delaš lastne zemljevide. To je skoraj nuja, kajti v kampanji jih je le šestnajst, dočim jih je slabih trideset ločenih in namenjenih neposrednim spopadom.

Zakaj Future Wars ne ocenim bolje? Ker zna AI pogoljufati in ker vmesnik nagaja pri premikanju zaslona navzdol, kar je pri tovrstni igri precej moteče, dasi ne dovolj, da bi ti pokvarilo veselje. In Nintendo bi lahko Švabe komot tožil za avtorske pravice, a k sreči se igralne mehanike še ne da patentirati. Res je treba prav takega malega špila za dvajset evrov, da te spomni, kaj si že toliko časa pogrešal.



Na svoje bojne stroje morate paziti in jih zdraviti. Vsak uničen vam na koncu zbije rezultat, akoprav včasih brez žrtev ne gre.



Ko se z enoto pripeljete do sovraga, ga lahko napadete. Najprej ustreli vaš kup železja, potem pa še nasprotnik, če je napad preživel. Topništvo je edino, ki lahko nasprotnike razbija z daljave.

75 *Quattro potezno fura otroške tankce po otočku. Še takih!*
Radon Labs / Headup Games

Simon the Sorcerer 5

Simon Tačarovniški, ki se je sprva kosal z Guybrushem, je že v tretje zabluzil, saj je po zgledu prenekatere igre z začetka tisočletja iz dveh dimenzij po nepotrebnem odtaval v nerodno 3D-okolje. Četrto, kao renesančno poglavje se je izkazalo za še slabšo pustolovščino, ki jo je poleg poenostavljenega vmesnika kazila vsesplošna brezveznost. V peto na žalost ni bolje, zato ni dosti manjkalo, da nisem vzel opisa štirice (J178, 45) in ga z malenkostnimi popravki priobčil kot kritiko petice. Lahko bi ga, zakajti špila sta si podobna, predvsem pa slično zavožena.

Simon se ne vrača več v pravljično deželo, marveč je tam za stalno. Živi z ženo, ki pa mu jo na lepem ugrabijo zli vesoljci. Sanje prenekaterega poročenega moškega! Toda mladi coprnjak se babnico vseeno odloči poiskati in preprečiti invazijo zelencev, pri čemer ga pot vodi skozi več različnih svetov, na primer gusarski zaliv in krtovo deželo. Na žalost je scenarij tako kot prejšnjič duhamoren in na silo spisan, okoliš pa butast ter neprivlačen. Najstniški Simon je tečen, nesimpatičen lik, ki venomer duhoviči in pametuje, v resnici pa je docela nesposoben. Čara itak ne in naravnost užival sem, ko ga je Rdeča kapica, zajebanka iz predhodnika, mojstrsko nabrcala v jajca.

Vmesnik so sicer dodelali do te mere, da zdaj celo razlikuje med levim in desnim gumbom ter zavoljo slovesa od prejšnje osvetlitve vročih točk zahteva več prečesevanja zaslona. A še vedno obstaja instantni pomagalni sistem, ki brez kazni izda večino rešitev. No, to je še najmanjša težava. Avanturistično jedro izdelka je enostavno bedno, z duhamornimi dvogovori in mlačnimi, neizvirnimi ugankami, ki vsebujejo prenekatero neumnost ter nelogičnost. Zgodba in dogajanje sta na stopnji male šole, saj so bitja z vseh vetrov z lopato zmetana na kup, dočim se rdeča nit razpleta, kot bi si jo sproti izmišljeval petletnik. Igra nima enega samega edinstvenega ali naprednega elementa, niti kake logične puzle ne. Edini pogojni plus je, da je precej dolga in ima več zaključkov.

Mar bi avtorji naredili lahkotno sodobno ali klasično fantazijsko dogodivščino brez tega posiljenega humorja, ki ni niti domiseln, kamoli smešen. Ob takih izdelkih se gre res bati za obstoj zvrsti!

40 *LordFebo s klafeto na glavi glumi glivo v svetu otroške domišljije.*
The Games Company



Poleg sadistične Rdeče kapice sreča Simon še par starih znancev. Sordid, Simonov LeChuck, pa se je poslovil že par delov nazaj.



V pustolovščino sem vložil precej ur, saj je nisem odpravil z levo roko. Dogajanje in vsebina sta neopisljivo brezvezna.

LORD OF ULTIMA

Ohoho, kako so sedajle ob imenu Ultima zastrigli z ušesi zanesenjaki nad igranjem domišljijskih vlog! A takoj jih je treba razočarati, saj Lord ne nadaljuje z legendarno frpjsko sago. Razen fantazijskega pridiha ter malenkosti, kot sta tempelj Trinsic in bežna omemba, da je dežela Caledonia (tako so Rimljani rekli Škotski, dočim je bila Britannia Anglija), kjer smo nastanjeni, del univerzuma Ultime, ta naslov s staro serijo nima stičnih točk. Lord British? Kdo? Nak, tu gre za zastonjsko spletno masovno večigralsko realnočasovno brskalniško strategijo graditeljskega tipa. Zelo nalik Travianu in Evony, le da ima za seboj močno zaledje Electronic Artov.

Začnemo z nedolžnim srednjeveškim zaselkom, medtem ko enostavna ekonomija sloni na gradnji vedno naprednejših stavb. V rudnikih in na kmetijah pridobivamo pet surovin (les, kamen, železo, pšenico in zlato), s katerimi delamo nove hiške in najemamo soldate. Omejena sta tako prostor kot število bajtic, zato je treba postavljati premišljeno, kar je lušten začetni izziv. Sprva zgradbe rastejo hitro, kasneje pa tudi po več ur, zato moramo sčasoma stuhtati, v kakšnem zaporedju se iti gradbenike. Vmes lahko brskalnik zapremo in gradnja bo po navodilih, ki smo jih zadali, nadaljevala samodejno. Čez naprednejše kočure pridemo do drugotnih dejavnosti, kot so trgovanje z drugimi mesti, nekaj malega diplomacije z zavezništvi in kajpak mlatenje s sekirami. Ker smo obkroženi z množico živih igralcev, ki jih je po več tisoč na strežnik, namreč obvezno pride do klanja ali do povezovanja v velike alianse in nato klanja. Boj je preprost: soldate v raznih kombinacijah pošljemo nad sovražno mesto, dokler obramba ne krepne. Je pa moč poleg tega krasti in izvidovati. Glede na konkurenčne naslove je prisotnih še nekaj lepih elementov, kot so napadi na temnice in šefovska bitja, ni pa nabiranja izkušenj pri soldatih.



● Sprva za mlatenje zverinic zadošča petdeset pešakov, toda sčasoma je treba nad zmaje in molohe poslati po tisoč in več soldatov. Jako fletno bi bilo nadgrajevanje orožja, a ga žal ni.

Vojaštvo je z ducatom različnih barbarov, suličarjev, paladinov in magov raznoliko, a največ šteje številčna premoč. Ta mora biti pri osvajanju precejšnja, saj je Lord of Ultima naravnana precej obrambno, s kopico mehanizmov, ki ovirajo napadalce. Spričo tega je lagodna in primernejša za začetnike, ki se lahko zabarikadirajo v svoje mesto. A slej ko prej je treba osvajati, kajti končni cilj igre je zasedanje posebnih svetišč. Ta so raztepena po vsej deželi in usklajeno delovanje velike alianse je skorajda obvezno. Ko se igra (predvidoma v okoli pol leta) konča, se strežnik resetira in postopek se lahko prične znova.

Lorda lahko fino poganjamo v vseh mogočih brskalnikih, nima pa rad majhnih zaslonov, zato je nadzor na mobitelih neroden. V osnovi je špil brezplačen, a ker mora EA služiti, za prave denarce v spletni štacuni ponuja instantne surovine in krajšanje časa grajenja. Cene niso oderuške in lepo je v hipu dograditi stavbo najvišje stopnje. To bodo znali ceniti tisti, ki se hočejo potegovati za prvaka, čemur je treba dnevno nameniti več ur. Ostali bodo pak po igri posegli za nedolžno kratkočasenje. ***Aggressor***

Electronic Arts ● zastonj

SFG SOCCER: FOOTBALL FEVER

V času, ko to berete, si v Južnoafriški republiki fuzbalerji že izmenjujejo nizke štarte in hinavske udarce s komolci. Sodniki delijo kartone levo in desno, dočim navijači od živčnosti ves čas pihajo v presnete vuvuzele (to so tiste afriške trobentice). Nogomet, resen posel. Ali pač ne, kot dokazuje tale butična arkadna žogobrščina, plod britanske kovačije Stir Fry Games.

SFG Soccer je tipičen primer špila za čik pavzo. Igramo šest na šest, moža v črnem pa ni, zaradi česar manjkajo prekrški, prepovedan položaj in ostali travnati zakoni, ki smo jih vajeni iz simulacij najlepšega športa. Krojenje akcij je sila preprosto, saj so na voljo le gumbi za strel in nizko ter visoko podajo. Z istimi odvisno od situacije izvajamo še krose, udarce z glavo in škarjice oziroma rušimo nasprotnike in preklapljamo med člani našega moštva. Smisel igranja je namreč edinole ta, da si z učinkovitimi podajami izborimo toliko prostora v napadu, da pridemo do svobodnega strela žoge, ki v večini primerov konča v mreži. Pri tem so nam v pomoč stranice mini stadiona, od katerih se okroglina nadvse veselo odbija, medtem ko outa ni.

Sliši se preprosto kot pasulj ter banalno, in tudi je. Občutka, da gre za fuzbalščino, ki so jo spravili skupaj v par tednih, ne razblinejo niti osnovna fizika, niti vrsta hecnih mehanik. Recimo ta, da v zračnih dvobojih zmagamo že, če tipko pritisnemo pred računalnikom, saj postavitev našega igralca na zelenici ni bistvena. Važno je le, da smo nekje v okolici žoge. Ali pa ona, po kateri so diagonalni streli, če jih izvajamo iz neposredne bližine kazenskega prostora, za polsposobne golmane neubranljivi. A ker te čudnosti v enaki meri prizadevajo obe šesterici in botrujejo nepredvidljivemu poteku akcij ter brzinskim preobratom, Football Fever izpade presenetljivo zabaven. Zadetki padajo kot za stavo, umetna pamet pa je na najvišji od treh težavnostnih stopenj dovolj učinkovita, da pred porazom nismo varni niti z dvema gola prednosti borih trideset sekund pred iztekom seveda krepko skrajšanega časa.



● Špil je vse prej kot taktičen, kljub temu pa je moč pretikati med tremi formacijami klovnov na zelenici. To so defenzivna, uravnana in skrajno napadalna.

Kar se tiče modusov in stranskih pritiklin, je ponudba zadostna. Prisotna sta igranje posamezne tekme in trening, srce igre pa je kariera. V njej se z izbrano ekipo, ki ji lahko priredimo naziv, drese in videz igralcev, zoperstavljamo moštvom iz štirih kategorij. Uradne licence za karkoli kakopak ni. Za preglednost nad igriščem skrbi pet kamer, od katerih je daleč najbolj uporabna stranska, pohvaliti pa gre tudi nabor različnih možnosti udejstvovanja na trati. Nadzorujemo lahko vsakega žogobrcarja, le enega ali pa premikanje športnikov prepustimo siliciju in se osredotočimo na podaje ter brcanje usnja. Omembe vredna je takisto opcija nabijanja z miško. Ta se izkaže za neproblematično, saj so si avtorji izmislili intuitivno nadzorno shemo z raztegljivim grafičnim kurzorjem, s katerim je določanje smeri potovanja žoge nadvse natančno. Kul.



● Veselje po zadetku sprožimo s tipko. Urejevalnik obličij nogometašev je bolj osnovne sorte, zato njih prepoznavnost ni vrhunska.

SFG Soccer ni alternativa Fifi in Pro Evu, marveč lahkoten arkadni fuzbal, ki ga gre spričo pretežne brezmožganskosti užiti v majhnih dnevnih dozicah. Na ta način se ga garantirano ne boste naveličali vsaj do konca svetovnega prvenstva. ***Case***

Stir Fry Games ● 8,4 EUR

TROPICO 3: ABSOLUTE POWER

Angleški gospod John Dalberg-Acton je nekoč dejal: "Moč rada kvari, absolutna moč pa kvari absolutno." Srednji del rekla so si sposodili pri bolgarskem Haemimontu, kjer so izgotovili prvi uradni dodatek za Tropico 3 (J196, 67) – igro, v kateri taktično načelujemo izmišljenemu karibskemu otoku. Upravljanje, gradnja, diplomacija – nekako v tem vrstnem redu bi lahko opredelili to lahkotnejšo realnočasovno poslovno strategijo.

Na prvi pogled je Absolute Power klasičen razširitven paket z novo kampanjo, ki vsebuje deset scenarijev (izvirna jih je imela petnajst), nekaj novimi danostmi, par razširjenimi zadevami in prgiščem lepotnih popravkov. Uporabnih novih stavb je za vzorec: osnovna šola, smetišče, marina, satelitski radijski krožnik in vetrna elektrarna, ki pošilja več energije v višjih predelih otoka. Ostale so le precenjeni spomeniki. Tu so še makadamske ceste v ruralnih predelih otoka, več možnosti za šminkanje avatarja in dodatna radijska komentatorka z zabavnimi štosi. Mnja, kozmetika.

Precej večja pridobitev je nova frakcija lojalistov, ki skozi gojenje kulta osebnosti svojemu el presidenteju pomaga utrjevati absolutno oblast iz naslova. Zategadelj je na voljo čisto svež nabor megalomanskih odlo-

kov, na primer zastonjska bivališča, tiskanje inflacijskega denarja in prepoved delovanja vseh strank. Ti imajo veliko vlogo v humorni, domišljijsko zastavljeni kampanji, v kateri je politika važnejša od razvoja. Začnemo s hipijevsko & rasta komuno, ki v bližini ne prenese ne industrije, ne turistov in ne vojske. Sledijo nategovanje turistov s čupakabro, odganjanje marsovcev z rekrutiranjem orjaškega števila znanstvenikov, nenačrtovan skok v prihodnost, vodenje fanatične verske sekte in tako dalje. Naloge v scenarijih so po novem zastavljene postopno, kar je kul, saj razgibajo sicer pregovorno tropikovsko lenobno dogajanje.
S tem lahko Absolute Power premami tudi koga, ki sicer ni pristaš tovrstnih strategij. Škoda, da za igranje potrebuješ Tropico 3, in da cilji nalog niso vedno takoj razvidni. To pomeni, da lahko razvojno strategijo na začetku zastavimo povsem mimo, kar razočarano ugotovimo šele po uri ali več igranja. In Jovo na novo, Stevo na staro. ***Yohan***

Kalypso ● 20 EUR



● Cestogradnja povzroča glavobole, saj spajanje posameznih ulic terja veliko nepozidanega prostora. Še dobro, da niso uvedli alej ali celo avtocest.

DRAGON AGE: ORIGINS – THE DARKSPAWN CHRONICLES

Medtem ko Bioware dela na Dragon Age 2, o katerem se šušlja, da naj bi izšel zgodaj naslednje leto, skuša zaslužiti z dodatki za prvenec. S tem ni nič narobe, smo pač v tržnem gospodarstvu. Problem pa je, da ne veliki dodatek Awakening, ne ekstra grižljajčki, ki jih za drobiž prodajajo v spletni štacuni, niso na nivoju temeljnega špila.
Z Darkspawn Chronicles, ki stanejo 400 Biowarovih točk iliti 4 evre, ni veliko drugače. Epizodica ima sicer zanimivo zasnovo, ki se vpraša, kaj bi se zgodilo, če bi (pazi, kvarnik!) Sivi čuvaj Alistair ne premagal Archdemona na vrhu kamnitega stolpa v mestu Ferelden, marveč bi padel v boju. To moraš zagotoviti prav ti, darkspawnarski soldat Hurlock Vanguard, ki mu Naddemon stalno narekuje, kam mora iti. Tokrat si potemtakem na strani negativcev.
Pot, ki je docela premočrtna, se začne pred obleganim Fereldenom in se vije skozenj, ti pa imaš le eno nalogo: pobiti vse branilce. To zajema posadke za balistami, coprnike pri krčmah, viline pri drevesu, heroje pod stolpom in dobričine na njem. Bojuješ se lahko sam ali z urokom Enthrall zasužnjiš do tri pošastke, ki stalno prihajajo od neznanokod in se tepejo z branilci. V bistvu to pomeni, da si sam narediš druščino, in če



● Na mestni trg se za spremembo poženeš v vlogi negativca. Pokoliješ lahko tako junake kot kupek meščanov, kar je obenem mini kvest.

imaš na začetku ob boku brezzveznike, kmalu dobiš močnejše mečevalce, lokostrelce, coprnike in celo ogra. Ki ga tudi potrebuješ, saj proti koncu naletiš na jeklene goleme in niz herojev z dolgimi življenjskimi črtami. Ti te urno spohajo, če igraš na hard ali nightmare, kot se spodobi. Kdo so? Člani tvoje bivše sivočuvajske druščine, seveda! Muahahaha! Vmes ugonobiš kup civilistov, ob čemer ti pleše črno srce, lučaš ognjene bombe in se zatekaš k posebnim sposobnostim. S tem, ko lastnoročno ubijaš sovražnike, dvigaš privrženost podanikov v druščini, s čimer pridobivajo na moči. Če jih ubijejo, pač nabereš druge, ki stalno uletavajo, a so šibkejši.
Sliši se v redu in ne morem reči, da je dodatkič slab. Kakega trušča pa okrog njega tudi ne bi zganjal. Konec ga je v slabi uri in le finalni bitki sta taki, da je treba na spodobni zahtevnosti krepkeje uporabiti taktične spretnosti in premisliti o tem, kje stojiš ter kdaj se boš osebno podal v klanje. Dokler trajata, je fino, zlasti ker je pritok tako sovragov kot zaveznikov neskončen, dokler ne krepaš ključnih oseb. Toda ubijalska pot je kljub temu in navzlic nizki ceni razširitvice nekam medla ter rutinska. Sploh ker ni popestrena z ničemer. Tvoj negativec nima kakih vznemirljivih še nevidenih sposobnosti, kvestov si ne moreš izbirati, ugank ni, svežih beštij takisto ne in konec je zelo brzinski. Darkspawn Chronicles tako izpadejo kot rahlo žgečkljiva neobveznost za tiste, ki hočejo med čakanjem na nadaljevanje užiti vsak, še tako majhen kos Dobe zmajev. ***Sneti***

Electronic Arts ● 4 EUR

SAM AND MAX: THE TOMB OF SAMMUN-MAK & THEY STOLE MAX'S BRAIN!

Detektivska dvojica je resno zagrizla v novo sezono. V drugi epizodi, The Tomb of Sammun-Mak, kosmatinca izbrskata kolute starinskega filma in ga jadrno projicirata na platno. Izkaže se, da sta našla košček skupne zgodovine, saj film prikazuje dogodivščine njunih dedov, Sammetha in Maximusa. Prvi ima muštace, drugi pa za spremembo celo ni nag. Pelikula je razrezana na štiri trakove, ki jih po želji vtikaš v projektor in med njimi prosto menjavaš. To ustvari zanimivo okolje s potovanjem med različnimi kraji in časi. New York z začetka dvajsetega stoletja, vlak Dizorient ekspres, Egipt in še kaj tvorijo precej nekonvencionalen miks. Časovno-prostorsko žongliranje je nujno, saj v posameznih etapah dobivaš informacije in predmete, brez katerih ne moreš naprej. Maximusove psihične moči tokrat obsegajo govorjenje iz trebuha in pločevinko s kikirikiji, v katero se s Sammethom lahko skrijeta. Zgodba povrta po ozadju skrinje z igračami, ki sta jo heroja v prejšnjem delu izbrskala iz njujorškega podzemlja. Nov lik je malčica, ki je v duhu dvajsetih osvobojena, nemogoče klepetava sufražetka. Najavi se tudi zlobni, božičkasti tovarnar z legijo vampirskih palčkov. Da se ob vsem tem spreminjaš v kravo, nadleguješ potrebne najstniške krtice, se ubadaš s hieroglifi in kar je še popularnih elementov iz norih dvajsetih, ne čudi.



● Za Maximusa je med zlikovci veliko zanimanja. Tu se ga je lotil gospod Papierwaite, ki je ena od osrednjih črnih duš in ni omejen na en sam čas.

Vsega tega pa je odrezano konec v tretjem delu, They Stole Max's Brain!. Otvoritev je bombastična in nepričakovano ostra. Maxu nekdo odtuji možgane, zaradi česar Sama popade besnilo. V slogu filmov noir navali na očividce in se loti neobičajnega izpraševanja, ki spomni na koleričnega Phoenixa Wrighta. V nevihtni noči ga pot vodi do prirodoslovnega muzeja, ki je več kot čudaški. V razstavnih halah se je zaredilo marsikaj, poleg tega pa eksponati niso tako mrtvi, kot bi morali biti. Čeprav Max svet terorizira v neobičajni obliki, ne ostane brez psihičnih moči. Z rinoplastiko se lahko spremeni v katerikoli predmet s slike, tu so naočniki za napovedovanje prihodnosti in teleportacijski telefon. Vse to rodi zbirko kul ugank, ki so v znani maniri sestavljene iz neodvisnih poddelov. Igra tudi drugače deluje precej nakrpano. Prizorišča se z začetne mrakobe umaknejo svetlejšim in lahkotnejšim, kjer posamezne prvine spomnijo celo na elemente iz Ghost Pirates of Vooju Island. Večina likov je znanih, spoznaš pa tudi nove, recimo orjaškega ščurka Sala.



● Ko se Samu odpelje, ga sploh ne spoznaš. Priče privija tako, da se ob pravem trenutku odloči za ustrezno akcijo: grožnje, obtožbe ali eno okrog ušes.

Ker Telltale še vedno ni sprostil prodajne politike, lahko oba dela dobiš izključno z nakupom celotne sezone, ki stane 35 dolarjev. Vsak poskrbi za kake štiri ure kvalitetnega pustolovljenja in daje dobre obete za zaključni epizodi. Nore štorijalne niti se vse bolj povezujejo in komaj čakamo, da nam naštrikajo celoten vzorec! ***Navi***

Telltale Games ● 35 $



Red Dead Redemption

Ko je Rockstar med letoma 2003 in 2004 od Capcoma prevzel in dokončal premočrtno tretjeosebno strelsko arkado Red Dead Revolver (J132, 69), je bil GTA: San Andreas tik pred izidom, soustanovitelj tvrdke Dan Houser pa je s kolegi na papir že pljuval zametke dogodivščin nekega Nika Bellica. Nič čudnega ni torej, da so v takšni ustvarjalni klimi spočetemu Redemptionu, ki naj bi za serijo Red Dead predstavljal tako duhovno nadaljevanje kot svež začetek, vdihnili peskovniško svobodo. In da je moč med Grand Theft Autom in pričujočo kavbojščino potegniti ničkoliko vzporednic. Ondi si imel repliko sodobnega New Yorka, tu napol puščavniško pokrajino New Austin, prispodobo nekdanjega Teksasa, z Mehiko na jugu. Stvarstvo si v Liberty Cityju raziskoval za volani avtekov, tu se po zaprašenih cestah tovoriš na hrbtih žrebcev. V GTA4 je bil glavna oseba možicelj s temno, nasilno preteklostjo, in enaka je zgodovina Johna Marstona, ki se sredi leta 1911 znajde v le za odtenek bolj civiliziranem Divjem zahodu, kot se ga spomniš iz tožanrskih filmov. Ježeš, Niko in Johnny še na pogled delujeta nekam sumljivo podobna, odštevši pošvedran klobuk, nekultivirano čupo, obrazne brazgotine in ostroge v prid slednjemu. Dobrodošli v Grand Theft Horse!

Kavbojci brez Indijancev

Področja, koder Redemption blesti, so v grobem tri. Prvo se tiče fabule in drevoreda likov, ki v njej nastopajo. Povest, ki se ti zlagoma razkriva, ni namreč nič manj krvava, dramatična, zapeljiva in s črnimi čustvi nabita kot Nikova. Njeni temačnosti v protiutež stojita Johnova neomajna volja in ljubezen, ki jo goji do izginule žene in sina. Družinska člana so mu odtujile zvezne oblasti, ki v zameno za njuno vračilo hočejo, da bradač opravi umazan posel posebne sorte. Poiskati in pokončati mora vse še žive pripadnike roparske bande zloglasnega Dutcha van der Lindeja, v španoviji s katerim je John v svojih mladih letih pustošil po tej od Boga pozabljeni deželi. Preteklost, ki se vrača, in iskanje odrešitve za pretekle grehe sta le dve od tem, s katerimi se RDR ubada. Tretja je osebno maščevanje, četrta junakovo soočanje s spreminjajočimi se časi. Nastopa namreč Amerika, ki je rdečekožce že ukrotila in ima norih pištoljerov ter poceni kriminala dovolj.

Marstonova 'slava', zlasti pa 'čast', ki pozitivno ali negativno narašča na podlagi moralne obarvanosti tvojih dejanj, se v tako zastavljenem svetu spočetka zdita bistveni pogruntavščini. V nekem smislu tudi sta, saj ni vseeno, ali se gre Džoni čistunskega moža postave, ki sodeluje z lokalnimi šerifi in prebivalce rešuje iz neljubih situacij, ali strelja vsepovprek, sredi belega dne krade konje in počne druga hudodelstva. Bolj priden kot si, bolj te prebivalci spoštujejo, v prodajalnah ti nudijo popuste in so pripravljeni zamižati, če izjemoma storiš kaj nagajivega. Bolj brezbrižen bodeš, višja bo vrednost tiralice, ki jo bodo oblasti razpisale na tvojo glavo in več predstavnikov postave ti bo za petami. Škoda le, da tvoje početje na potek osrednje zgodbe nima bistvenega vpliva. Prav tako je malce hecno, da lahko brezmadežen postaneš vsakič, ko se v telegrafskih postojankah za svoje grehe odkupiš s težko prisluženimi dolarji.



●Pastirstvo, pri katerem govedo usmerjaš s postavljanjem na sprednjo, zadnjo, levo ali desno stran tropa, ni ravno tipičen primer popestritvene naloge, saj je mestoma obvezno. Zabavno je zlasti v enem primeru, ko moraš kravam preprečiti, da bi samomorilsko skočile v prepad.



●Naključno srečevanje nalogodajalskih likov je kratkočasno, čeprav rahlo nerealistično. Čemu bi se mestna dama v nedeljski obleki in brez spremstva odpravila nekam v tri krasne?

Igra torej vsebuje bore malo moralnega odločanja, ki bi pripeljalo do cepljenja rdeče niti ali drugačnega izida ključnih dogodkov, nad čimer smo bentili že v Nikolajevih cunjah. Res pa je, da svet Redemptiona še zdaleč ni le črn in bel. Marston se recimo navzlic pobijalskim vzgibom in zacementiranim ciljem izkaže za presenetljivo čutečega, večplastnega možaka. V enem trenutku deluje kot John Wayne, ko zastopa pravico in brani interese nedolžnih ... v drugem zna biti neizprosen kot Clint Eastwood, ko mu je za izid mehiške revolucije čisto vseeno, saj ga briga le uboj Dutcha in združenje s familijo ... v tretjem pa je hudomušen in ciničen, kot sta Terrence Hill & Bud Spencer, ko se zaplete s posebneži, kakršna sta lopovski prodajalec čudežnih napitkov Nigel West Dickens in nori plenilec grobov Seth Briars.

Pri ustvarjanju življenjskih, čeprav nekoliko preveč karikiranih likov, ki govorijo, kot bi brali iz knjige, so se avtorji vsekakor izdatno potrudili. Temu v dokaz je tu svojeglava dečva Bonnie, ki je bržda najbolj otipljiv in smiseln ženski karakter v vsej Rockstarjevi zgodovini. Uvajalno-učiteljska vloga ji je kar nekam preozka, kot bi hoteli avtorji poudariti, da sta na Divjem zahodu veljala edinole moška beseda in zakon repetirke.



Praktično vsak strelski dvoboj lahko zapustiš kot zmagovalec, če na nasprotniku brzinsko označiš mesta, kamor bodo po izteku časa za vlečenje pištole poletele tvoje krogle. Večino tekmecev je moč tudi razorožiti in jim sneti klobuke.



Mehanika skrivanja za elementi okolja je izvedena spodobno, vendar ne pričakuj, da bo John Marston od enega zavetja do drugega polzel z enako eleganco kot Nathan Drake ali soldati v Gears of War.

Pokopališče ostrog

Druga bistvena odlika Redemptiona je njegovo širno stvarstvo. Dejstvo, da je naslov postavljen v dobo, ko je dimno signalizacijo že začel izpodrivati telegraf, konje prvi avtomobili, iskanje rumene kovine pa vrtanje za črnim zlatom, naj te ne zmede. RDRjev svet je v vseh pogledih tak, kot bi stopil iz špageti vesterna Sergia Leoneja in Ennia Morriconeja. Tu so mesteca, ki spomnijo na kolibarska naselja, v katerih najdeš štacuno z orožjem in občimi dobrinami, keho, krojača ter celo primitivno kinodvorano. Tu so vzklikajoči prodajalci časopisov, anonimni mimoidoči, tiralični posterji, pijandure, ki se komično opotekajo iz pregovornega pivsko-prešuštniškega salona, kjer te čakajo blackjack, poker in kockanje. Tu sta šerif s polsposobnimi namestniki in železniška postaja, ki jo uporabljaš za prevoz do oddaljenih krajev. So pa veliko bolj pripravni ježa z različno vzdržljivimi in hitrimi lipicanci, ki jih kupiš ali ukradeš, hitri prevoz s kočijo po zgledu taksijev v GTA4 in možnost 'teleportiranja' na katerkoli lokacijo na karti. Ga ni čez komot.



Da boš izvajal prijeme, kot je tale, se boš moral kar potruditi, saj špil ni prirejen tiholazenju. Itak pa se ve, da se pravi moški takih hinavskih taktik ne poslužujejo in lovski nož uporabljajo le v spopadih 'mano a šapa' z medvedi.

Pa divjina? Kar milo se ti stori, ko se prevažaš po zaprašenih, od sonca ožganih planotah, posejanih s kaktusi, posušeno travo in redkimi drevesi. Sem in tja obideš potok ali reko, pot ti od časa do časa prekriža značilni kotaleči se plevel, iz rdečine sončnega zahoda se oglašajo vrane, dočim v daljini odmeva grgranje hijen in risov, ki ti sledijo. Dnevu sledi noč, soparnemu popoldnevu nevihtni večer. Idila. V mejah, ki jih postavlja scenarij, ti je dovoljeno oditi skorajda kamorkoli in početi marsikaj. Sorazmerno redke vaške lokacije in pretežno puščavniško okolje dopolnjujejo pokopališča, požgane cerkvice, samotarske kmetije, zapuščene in naseljene vojaške trdnjave, rudniki ter skrita hribovska zatočišča, do katerih med skalnatimi soteskami vodijo komaj opazne steze. Tod se običajno srečaš s kako izgubljeno dušo, ki se znajde v težavah in te zaprosi za pomoč, še raje pa s strelsko razpoloženimi razbojniškimi člani številnih tolp. Ko si prisiljen potegniti revolver in s pritiskom namenskega gumba skočiti v zavetje bližnje skale, z užitkom opazuješ, kako se ozračje polni z iskrami in dimom. Ter kako realistično se na sunke tvojih krogel odzivajo številčno močnejše kanalje.
Pozornost, ki so jo posvetili podrobnostim, je navdušujoča, igrotvorcem pa gre čast in slava, da so po grafični in oblikovalski plati zamesili Divji zapad, ki po pestrosti ne zaostaja prav dosti za urbanimi lokacijami sorodnih peskovniških umotvorov. Mehika, kamor odpotuješ v drugi tretjini igre, je z rdečimi kanjoni, kamnitimi hiškami in višinskimi razlikami recimo občutno drugačnejša od New Austina. Zasneženi severni predeli, kjer te čaka eden od zaključnih obračunov, pa so zopet nekaj samosvojega. Dosežek, vreden vsaj džentlemenskega priklona s klobukom v dlani.

Živ ...

Tolikanj bolj je razveseljivo, da so se avtorji izkazali na področju vsakovrstnih opravil, ki te doletijo med ježo in korakanjem po deželi. Zanje velja, da so jih zvečine mojstrsko priredili kavbojski tematiki. Če si vajen tradicionalne kraje avtomobilov in dostavljanja paketkov s sumljivo vsebino iz Grand Theft Autov, bodo zaposlitve, kot so pastirstvo, udomačevanje žrebcev z lovljenjem ravnotežja, lov na medvede in nabiranje zelišč, zate dobrodošla osvežitev. Na drugi strani so naloge, ki se tičejo škodovanja soljudem, bolj klasične narave. A tudi tu je vselej prisoten pristen kavbojski duh! Solde in ugled lahko na primer dobivaš tako, da se odpravljaš v divjino na sled posiljevalcem in roparjem. Ko jih izslediš, se s poprej nabranimi ali kupljenimi pištolami, revolverji, šibrovkami, repetirkami, mavzericami, ostrostrelskimi puškami, dinamitom, molotovkami, metalnimi noži in drugimi staromodnimi orožji najprvo odkrižaš sitnih šefovih spremljevalcev. Nakar glavarje pokončaš, za kar prejmeš manjšo nagrado, ali jih uloviš s priročnim lasom, jih onesposobiš, položiš na konja in dostaviš v najbližji zapor. Ča-čing! Včasih do tebe priskoči revež, ki so mu ravnokar ukradli konja. Pazeč, da svojega štirinožca ne upehaš prehitro s srditim udrihanjem po tipki za galop, se zavihtiš v sedlo in tatu dohitiš. Bum, tresk, ča-ča-čing! Drugič naključnega neznanca rešuješ pred volkovi, tretjič si udeleženec v vzdušnih, čeprav glede na razvpitost tega početja dosti preveč lahkotnih opoldanskih pištolnih dvobojih. Ti potekajo iz filmsko približane tretjeosebne perspektive, v njih pa štejejo refleksi in le osnovna sposobnost merjenja. Tako enostavni so, da avtor teh vrstic, ki ni ravno Billy the Kid, ni izgubil niti enega! Četrtič se kratkočasiš z odiranjem in prodajanjem živalskih kožuhov, petič s taborniškim iskanjem naravnih znamenj, ki vodijo do zakopanih zakladov, šestič moraš zmagati v metanju konjskih podkev, sedmič dirkaš s kočijami, osmič ... Bodi dovolj, saj je drobcenih kvestov, med katere spadajo postopno odklepanje različnih oblekic in dosežki oziroma trofeje (ugonobi pet rakunov, naberi deset zelišč te ali one sorte ...), ogromno. Skorajda preveč.



87 *Šerif Case na zvestem žrebcu odpeketa v sončni zahod. Jiii-haaa!*
X360 / PS3 — Rockstar Games



Multiplayer ne pozna deljenega zaslona, niti se ni v njem tako kot v pecejaških GTAjih moč igračkati s ponovljenimi posnetki. Koncem meseca izide dodatek, ki bo med drugim vseboval šest sodelovalnih misij in nove izzive.



Odnos, ki se razvije med jezdecem in štirinožnim prijateljem, je skorajda ganljiv. Če boš vztrajal pri enem samem konju, se bo ta nate navezal in sčasoma pridobival na vzdržljivosti.

Do so ta opravila večidel zabavna, se gre pretežno zahvaliti izpiljenosti in neproblematičnosti osnovnih igralnih mehanik. Zlasti nadzoru. Ježa je samoumevna, medtem ko je pokanje znano iz sorodnih arkadno-akcijskih špilov. Levi jeziček na igralnem ploščku rabi natančnemu merjenju, desni proženju, z dodatno tipko se kot Niko Bellic in Marcus Fenix prihuliš ob okoliške gradnike. Ker pa dostikrat nažigaš med galopiranjem, ko pokrajina in sovražniki mimo tebe drvijo s hitrostjo vetra, so vpeljali dodatni pritiklini. Prva je pomoč, ki ti jo lahko pri merjenju nudi konzola in se spreminja na podlagi izbrane težavnostne stopnje. Pri nedeljski ('casual') je merjenje praktično samodejno, pri standardni polovično, pri najvišji ('expert') pa docela ročno. Druga je 'dead eye', ki je učen izraz za upočasnjevanje dogajanja, ki Johnu omogoči, da v neprekinjeni sekvenci označi in preluknja večje število živih tarč. V zvezi s tem gre pograjati kamero, ki zna pri brzinskem 360-stopinjskem vrtenju često ponagajati. Najraje takrat, ko moraš s kočije ali vlaka s svincem zastrupljati z vseh strani uletavajoče napadalce. Kakor tudi skoraj pretirano svileno animacijo lika in konja, ki je občasno v napoto pri pojanju čez drn in strn. Vendar ni panike, Marston se oddolži z ostalimi talenti, kot so preskakovanje ovir, plezanje in slepo streljanje.



Verzija za xbox 360 je PS3jevi za odtenek superiorna zavoljo višje ločljivosti, podrobnejše grafike in hitrejšega včitavanja po namestivi na disk. Na Sonyjevi konzoli te opcije nimaš. Toda razlike v praksi komajda opaziš.

… ali mrtev

Ostane torej bojna sekira zakopana? Ha, niti ne. Sliši se čudno, toda na največ nevšečnosti naletiš prav v tistih delih Redemptiona, kjer sicer najbolj uživaš. V štorijalnih nalogah. Tu namreč na površje pride kar nekaj nedoslednosti, ki jih v krajših stranskih odpravah ne opaziš. Ničesar posebej laskavega ni recimo moč zapisati na račun banditov, mož postave, vojakov, mehiških upornikov in ostalih nasprotnikov, saj ti s stališča umetne pameti niso dohtarji. Skrivanje imajo v mezincu, bežanje takisto, kako naprednejše jurišanje in obkoljevanje tvojega položaja pa sta jim mehiška, ee, španska vas. Zanašajo se zlasti na strelsko premoč, zato te, če se jim neumno izpostavljaš, hitro pokopljejo. Toda za preživetje je največkrat dovolj, da kreneš v konkreten zaklon, od koder nato potrpežljivo kukaš, nepridiprave odstranjuješ enega za drugim in čakaš, da se ti zdravje obnovi. Nič drugače kot v GTA4, a pričakovali smo kak napredek.

Nakar so tu zmajevanja z glavo vredne drobnarije, ki kvarijo izkušnjo. Recimo takojšnja utopitev pri padcu v količkaj globljo vodo in ponavljanje misije, če med prečkanjem vasice s konjem po nesreči podreš kako nedolžno dušo. Ali pa sicer dobrodošle nadzorne točke, zaradi katerih ti nalog ni treba ponavljati od začetka, ki pa bi lahko bile v določenih daljših odpravah razporejene bolje. Da ne omenjam hroščkov, kot so leteči ljudje, in nezaslišanega dejstva, da se ni moč povaljati v bordelih! Glavni lik je, kar se tega tiče, svetnik, za mesarsko klanje pa mu ni mar. Mene so kavbojski filmi učili, da gre eno z drugim.

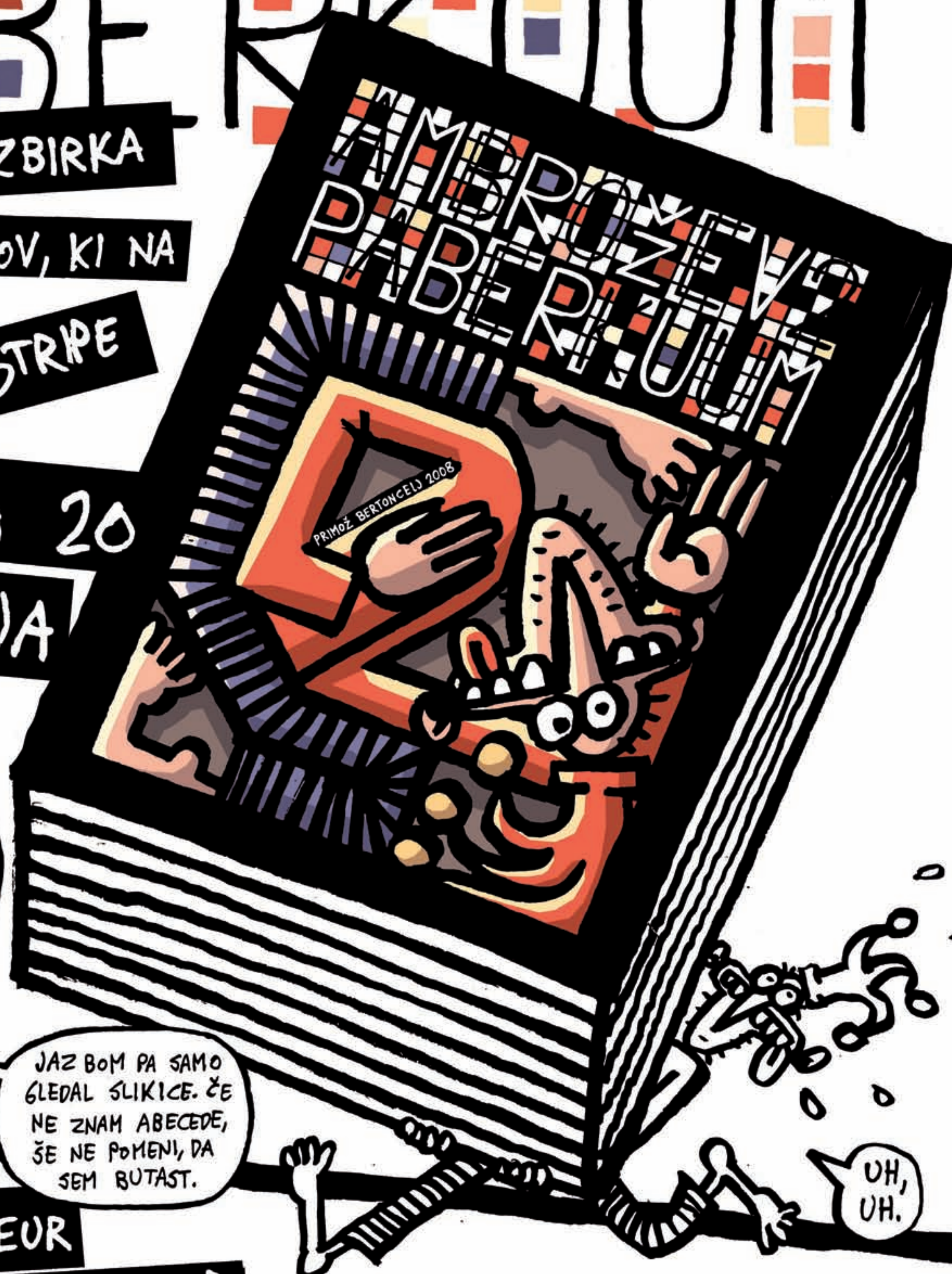
Bolj pak igri zamerim, da se začne na dolgi rok občutno ponavljati. Če se krčevito trudiš z vsemi postranskimi dejavnostimi, to resda opaziš šele proti zaključku. Ta je oddaljen najmanj dvajset uric, raje dvakrat toliko. Monotonijo pomagajo razbijati odlično režirane animacije, ki prekinjajo odprave in osvetljujejo jako všečno zgodbo. Kljub temu pa bi lahko bile osrednje misije za ščepec bolj raznolike in manj le razširjene inačice sekundarnih opravil. Razlika je zlasti ta, da te v zgodbovnih misijah često spremljajo pomagači, povezani s fabulo, da so večdelni in da v njih obračunaš s trikrat več postopači kot sicer. Vzorec pa se vseskozi ne spreminja baš dosti. Odpotuj na točko, kjer te čaka z veliko tiskano črko označen štorijalni lik. Oglej si filmsko sekvenco. Premakni se na drugo lokacijo. Pobij vse. Oglej si novo animacijo. Začni svežo zgodbovno misijo. Dostikrat tako. S tem, da je strelski pristop ponavadi edini, ki ti je na razpolago. Kje si že počel isto? Aja, v običajnih Grand Theftih. Prevelik greh to resda ni, saj gre za standard. Vendar sam najbolje veš, koliko si se že naveličal takega udejstvovanja, ki je pod krinko peskovništva še vedno precej omejeno in nesvobodno.

Kjer se rodijo legende

Toliko bolje, da je vključen dokaj obsežen, od enoigralskega dela ločen multiplayer, ki doda nemalo popra. V osnovi je na voljo prosto vandranje, kjer se ti lahko spletno pridruži največ petnajst igralcev, od katerih jih moreš sedem povabiti v svojo tolpo ('posse'). Potem pa, hja, po želji. Lahko se recimo sam ali v grupi lotiš iskanja internetu lastnih izzivov, označenih na zemljevidu in zapisanih v dnevniku. Taka so lovišča, kjer se je treba ubraniti pred napadi krvoločnih živali, ali sestajališča kriminalnih band. Za uspešno opravljene naloge dobiš izkušenjske točke, ki te pripeljejo do novih orožij in igralnih likov, boljših jezdnih zverinic in težjih izzivov. Če ti slednjih vseeno zmanjka, se lahko direktno iz menija registriraš in prijaviš v brezplačni Social Club, Rockstarjev spletni servis. S tem odkleneš kupček dodatnih mini pustolovščin in si obenem omogočiš dostop do številnih spletnih lestvic. Jako kul. Sploh če ti res ni živeti brez tega, da bi vedel, kdo je z lasom za seboj najdlje vlekel kakega nesrečnika. Lahko pa se omejiš na sodelovanje v klasičnih večigralskih modusih za največ šestnajst strelcev. Kak naprednejši ne bi škodil, a med solerskimi in grupnimi izvedenkami deathmatcha in več različicami zajemanja vreče zlata jih je dovolj. Dodatni, ki bodo del zastonjskih nadgradenj, so na poti. S povezovanjem na strežnike in tekočim igranjem nisem imel nikakršnih težav, vznemirljivost protipušče pa kot povsod drugod v veliki meri zavisi od družbe, v kateri igraš. Kul je, da ti posebej med prostim romanjem vselej pretijo soigralci, saj nikjer ne piše, da morajo dotični s tabo pod nujno sodelovati. Špil za punčke to potemtakem ni.

Ko sonce zaide

Red Dead Redemption je ne glede na krdelce težavic izkušnja, ki je ne gre zamuditi. V podžanru svobodnjaških kavbojščin je itak brez konkurence, saj se sorodna in sicer solidna Gun (149, 73) ter Call of Juarez: Bound in Blood (193, 70) po obsežnosti in ambicioznosti z njo ne moreta kosati. Lasti si zapeljiv svet, odlično zgodbo, ki bledejši sredinski del v Mehiki nadoknadi z nadmočnim zaključkom, nepozabne like, solidno akcijo, tono postranskih vsebin in všečen multiplayer. Očitati ji gre le, da v zgodbenih misijah preveč stavi na strelske rešitve in da v širšem pomenu ne prinaša evolucije, kamoli revolucije peskovništva. Ampak za kaj takega te še na Divjem zahodu ne bi obesili.



IZŠEL JE
AMBROŽEV PABERKUUM 2 !
ČUDOVITO
VSEOBSEGAJOČA
TRDOVEZANA ZBIRKA
JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA
184 STRANEH
OBSEGA STRIPE
OD JOKERJA 20
DO JOKERJA
188!
ČUDOVITO
AMBROŽEV PABERKUUM
PRIMOŽ BERTONCELJ 2008
V RESNICI JE STVAR SEVEDA DEBELEJŠA IN VEČJA.
JAZ BOM PA SAMO GLEDAL SLIKICE. ČE NE ZNAM ABECEDE, ŠE NE POMENI, DA SEM BUTAST.
UH, UH.
CENA JE 25 EUR
(VKLJUČUJOČ POŠTNINO)
NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !

Super Mario Galaxy 2



Kateri je tvoj najljubši Mario? Je to oni čisto prvi Mario Bros. za nintendo entertainment system izpred sedemindvajsetih let, kjer se je brkati italijanski vodovodar prvič pojavil pod tem imenom? Morebiti dvajset let stari in klasično dvorazsežni, a še vedno izvrstni Super Mario World za SNES, ki je uvedel odprt svet in se enakopravno bori za titulo najboljše platformščine vseh časov? Nemara prelomni Mario 64 iz leta 1993, ki je bil eden prvih skakalcev v treh dimenzijah in je uvedel domala pustolovsko brskanje po velikih, razvejanih nivojih? Ali prvi Galaxy, dobitnik ocene 91 v Jokerju iz novembra 2007, ki je naslavnejšo ploščadno serijo izstrelil v vesolje in tam z njo počel fizikalno-dimenzijske neizrekljivosti? Odvisno. Zame caruje World, Raveerju je najljubši frpjski odvrtek Paper Mario, nekje v hladnih votlinah Azerbajdžana se skriva edini ljubitelj prezrtega Sunshina s kocke. Toda ne glede na to, za katerega Maria se odločiš, veš, da si z vsakim stopil pod slap zvezdnega prahu iz glave enega največjih genijev med ustvarjalci špilov, Nintendovega čarodeja Šigera Mijamota. Galaxy 2 ni izjema.

Od prej

Človek bi si mislil, da svežine ne bo kaj dosti. Temelj je itak enak kot vedno: dežurni negativec serije, želvakarski zobatec Bowser, ugrabi princeso Peach in na Mariu je, da jo reši s prečenjem mnogih ploščadi v pogledu od zadaj. Ker je pravljični antagonist tehnološko napreden, se skrije na konec šestih grozdov galaksij v črnem vsemirju, kjer kuje zlobne načrte in sreba trpotčev čaj. Zakaj trpotčev? Ker se rad opominja, da pod njim vsi trpijo. Kako neizrekljivo hudobno! Poleg tega je Galaxy 2 po dooolgih letih prvi direktni naslednik kakega Maria, tak z zaporedno cifro v naslovu. To neogibno pomeni, da se določene stvari ponavljajo. V prvi vrsti sama zasnova, ob kateri igralec prvenca ne bo več s čisto enakim otroškim navdušenjem strmel v nize okroglih asteroidov, po katerih muštačarski rdečekapnik šiba s 360-stopinjsko svobodo ... platforme z zvrnjeno gravitacijo, kjer na glavo obrnjen skače navzdol ... magnetne zvezdice sredi vsemirja, ki jih hakljaš z wiimotom ... lovljenje ravnotežja na ogromni krogli ... plavanje po podvodnih širjavah ... drsanje po zamrznjeni gladini ... sedenje na hrbtu jezdne živadi, s katero frčiš po vnaprej določeni stezi .... in podobno. Da ne omenjam zelenih cevi in podobnih večnih marjanastih elementov. Vse to je bilo in je zopet, tako da občutek novotarije kratkomalo ni več prisoten.

Tematsko obarvani svetovi, ki jim igra pravi galaksije, vnovič niso odprti za raziskovanje, kot je bilo v Mariu 64, marveč gre za dokaj ostro omejene stezice, polne ovir, čez katere se je treba na pretežno linearen način iz dvodimenzionalnih Marjanov prebiti do zvezdice na koncu. Tudi nadzorna shema je ponovljena, saj naš junak, ki mora upoštevati inercijo, uporablja enake gibe kot v prvencu, se pravi višji trojni skok ali skok iz počepa, daljši hopsaj iz zaleta, udarec z ritjo po tleh in vrtenje, s katerim onesposobi sovražnike. Morda je sistem le za kanec bolj odpustljiv do napak. Za neposredno kontrolo vnovič skrbita nunčak in tresenje wiiljinca. S slednjim po ekranu hkrati neodvisno premikamo kurzorček, s katerim pobiramo številne koščke zvezdic (star bits). Ti rabijo kot valuta za dodatna življenja in odpiranje novih poti.

Znani okvir

Pobožnemu igralcu SMG1 se bo dvojka zato takoj zdela jako poznana, včasih celo dejavujasta. Povrhu ne razširja uležanega Mariovega sveta. Vodoinštalater sam po sebi nima novih skakalnih sposobnosti, sovražna zalega je povečini dobro znana (pač tipska zalega norih gobic, čarodejčkov, želvakov, bomb, duhov ter mlajšega in starejšega Bowserja), negativci so znani, pozitivci tudi – Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Rosalinda. Si je tako težko izmisliti en sam svež bistven lik, magari Bowserjevega piflarskega nečaka ali jeznorito mater?! Enostavna zgodbica je še bolj rudimentarna kot eničina, kjer se je vsaj malo trudila s širšo metaforično vrednostjo ter risanjem ozadja iz knjigic, in šele na koncu izpostavi evrosongovsko-ciccio-llinski naukec. Široki disneyjevski grad iz prvega Galaxyja, ki je deloval kot odskočišče za galaksije in ga je bilo fino raziskovati, nado-



V strašnih hišah še strašnejših duhov tla pod nogami izginevajo, ampak ne odrezano, temveč kot dimna koprena. Učinek je čudovit in igra v gibanju prelepa, čeprav jo poganja ponižni wii. Zraven Maria vidiš zvezdico lumo, ki jo nadzoruje drugi igralec v vlogi pomočnika.



Supermonkeyballasto rolanje na krogli, ki jo upravljaš z nagibanjem wiimota, je bilo že v enici. Je pa sedaj malo manj živčno, saj je manj priložnosti za padce v globočine, kar se ob malo preveč nagnjenem wiiljincu zgodi kar hitro. Mojstrovalci bodo pak veseli kroglastih speedrunov, kjer je treba priti do konca pred iztekom ure.



Vodič, ki ga prispeva Rozika in namesto tebe preigra kočljivi del nivoja, skrbi, da bodo manj ročni končali igro. A to ne pomeni, da je SMG2 za splošno publiko mimogredno lahek, pa tudi izkušenci bodo na nekaj mestih krčeviti. Vodič ne pomaga pri težjih zvezdah!


V pomoč so tudi zaslončki z vodiči glede prvin, kot so visoki skoki, ritna razbitja in podobno. To je dobro, saj te špil manj drži za roko z navodili kot enica, koder se je galaktični 3D šele vzpostavljal.

MARIO JE ZA OTROČKE: D/N

Praviš, da ne maraš Mariev? Da je to za dojence, ti pa si odrasel mofo, ki mu s pasu visijo jedrske konice in okrvavljeni skalpi brezštevilnih teroristov? Okej, o okusih se ne razpravlja. Če ti Marjančki ne sedejo, ti pač ne. Le ne zmerjaj jih z enostavnimi igricami za deco, ker niso. Na zunaj so sicer infantilni in primerni kvečjemu za mulčad, ki je komaj shodila. Znotraj pa gre za hvalnice čistokrvnemu veščinskemu, skill-based gamingu, ki zahtevajo milimetrsko natančnost, odlične reflekse, urne parklje, vrhunsko prostorsko zavedanje in obilico vztrajnosti. Mario je prijazni brat dvojček princa Arthasa, je drugi pol Counter-Strika in doslej najboljši most med taboroma vsakdanjih ter zagrizenih igralcev. Samo toliko, da se razumemo.


Dogajanje razgibava dričanje po toboganih, dasiravno bi si na njih želel več cepitev in skrivnih bližnjic. Tudi zajebano težki niso, v čemer prepoznavam Mijamotovo željo po tem, da bi Marie v hektičnem svetu, ki mu stalno zmanjkuje časa, končalo več ljudi.



Galaktična karta je povzeta po NSMB Wii. Je bolj jasna od odskočišča iz Galaxy 1, a obenem manj vzdušna ter zanimiva. Igra beleži, koliko zvezd in ekstra kovancev si pobral v določeni galaksiji, koliko ti jih še manjka in ali si svet čisto dokončal, kar označi s kronico. Škoda, da ni spletnih lestvic za najhitrejše skozihode.


Mutacija v duha, ki lahko za nekaj trenutkov postane prosojen in zdrsne skozi trdne objekte (ne tla!), še zdaleč ni edina priložnost, kjer se SMG2 prestavi v stranski ris. S tem ne pretirava, vsekakor pa se stalno spogleduje s svojo cenjeno 2D-zapuščino.

mesti manjše, preprostejše in manj zanimivo plovilo v obliki Mariove glave. Tudi dostop do nivojev je drugačen. Postavljen je na 2D-nadkarto v slogu New Super Mario Bros. Wii, kjer se v danem grozdu z ikono ladje premikaš po razpotegnjeni mreži in na sečiščih izbereš želeni svet.

Napredovanje je resda lepo nelinearno, saj je odvisno od tega, koliko zvezdic si pobral. Zmerom imaš na voljo več destinacij in če zvezd še nimaš dovolj, greš v prejšnje nivoje nabirat dodatne, dokler ne odkleneš poti dalje. A težko se je znebiti občutka, da je mariovski klasicizem še močnejši in oprijemanje sprejetih konceptov še silnejše kot prej. Bolj kot igraš, bolj vidiš, da dirigent Mijamoto staromodno orkestrira vsak najmanjši detajl, pri čemer imaš malo priložnosti za kreativnost. Tipski primer je vrtenje 3D-nivojev, ki ga igra krčevito nadzoruje z uro ali omejenimi stikali – bognedaj, da bi lahko okolico prosto sukal sam in tako iskal pot naprej. Ali pa prej omenjena razkosanost na majhne nivoje, po katerih čim hitreje šibaš naprej in na koncu pobereš zvezdico. Mario 64 in Super Mario World, najboljša in najbolj revolucionarna dela dolgometražne serije, sta bila na primer bolj odprta. Prvi znotraj samih nivojev, ki so bili dosti bolj prostrani, drugi glede številnih posledic, ki so jih imela dejanja na določenih stopnjah na druge lokacije. Oba Galaxyja pa sta ožja in temeljita na nepovezanih delih. Galaxy 2 se tako ne čuti kot zaokrožena polnost, marveč kot velika puzla, ki jo zložiš iz mnogih manjših koščkov. Bolj kot za celovito izkušnjo gre za bogato zbirko drobnih trenutkov.

Skupki nepozabnosti

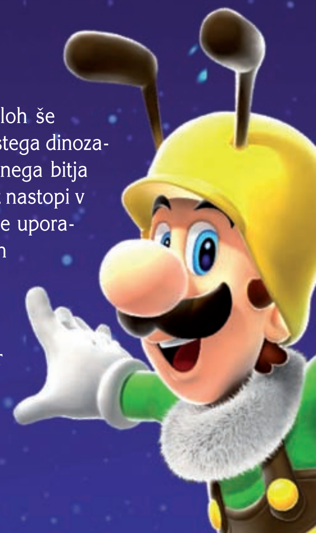
Toda oh, kako sočni so le-ti! Že res, da je okvir ancienten in ukalupljen. A znotraj njega šprica neukročen gejzir odlično izvedenih zamisli, ki zdaj izvedensko mešetarijo z zapuščino prvenca ter prejšnjih Mariev, zdaj se jemljejo iz niča. Mijamoto pravi, da je povsem novih devetdeset odstotkov drugega Galaxyja, kar je po mojem hudo pretirano. Gotovo pa ponavljanje sestavnih delov enice in predhodnic zvečine ni moteče, saj se mnogokrat zdi bolj poklon kot kopiranje.

Namečkoma je tisto od prej neraztrgljivo združeno z nikdar videnim. Naokoli prihlača stari šef, ki pa ima nove vzorce. Pojaš se po ognjeni Bowserjevi trdnjavi (itak), ki pa je urejena docela drugače. Cepneš v tematsko stare svetove, kot so ledeni, strašljivi, havajski in peščeni, toda levjega deleža tistega, kar tam počneš, še nisi videl. Naj gre za rotiranje celotnih orjaških delov stopnje, ki hkrati zamenja perspektivo, tako da tisto, kar je bilo prej stranski ris, postane ptičjeperspektivno ... plavanje skozi vodne kocke sredi vesoljskega ništrca ... fizikalno podprto guncanje velikanske flaše na gladini ... dviganje delov tal kot pri kartonskih figuricah ... ritemske nivoje, kjer se ploščadi pojavljajo in izginjajo v skladu s tiktakajočo vekarico ... dvojne stopnje, kjer se prestavljaš s spodnje na zgornjo stran in obratno ... številne selitve v pogled od strani ... bežanja pred senčnimi kloni ... od zgoraj gledane odisejade v temačni hiši duhov in v svetovih, kjer okolico vidiš le v periodičnih bliskih ... mini igre s kegljanjem, drsanjem in serijskim poskakovanjem po glavah ... impresiven nabor odlično oblikovanih šefov, po nintendovsko čepečih med strašljivostjo in prijaznostjo, ki ne zahtevajo dolgotrajnega udrihanja, marveč precizen, odločen naskok na jasno telegrafirane občutljive točke. Mimohod je razgiban, raznoter in razturaški kot malokje v elektronski zabavi ter preseže Galaxy 1. Ali pa se ti spomin vtisnejo določeni momenti. Recimo tisti, ko prilezeš iz morja, kjer si ravno dal skozi krvavo plavačino skozi vse teže razpostavljene cevi, nakar modrino zamenja travno zelenilo, ki ga božajo žarki zahajajočega sonca. Ni za povedat, kako Mijamoto z druščino obvlada take poetične trenutke, in daleč od tega, da bi bil v igri samo en.

Na dosti mestih takisto ni treba imeti le hitrih prstov, ni se treba le znajti v prostoru, herojčka natančno voditi in znati izkoriščati elegantno fiziko, ampak moraš kar dobro premisliti. S tem Galaxy 2 ploščadenju primeša več logičnih ugank, kot je značilno za žanr, enico in Marie vobče.

Že vse?

Toliko sem že naštel, pa sploh še nisem omenil Mariovega zvestega dinozavrčka Yoshija, najbolj cortkanega bitja v univerzumu, ki končno spet nastopi v orenk vlogi in rabi kot nadvse uporaben konjič. (Med pisanjem imam na mizi njegovo plastično figurico, da mi pomaga. Iiiiii!) Yoshi se z jezikom haklja za rožice v zraku, kar počneš z vodenjem wiimo-





tovega kurzorja, s pekočim feferonom v želodčku šiba kot formula ena, po požrtju časovno omejene svetlobne pilule v bajti strahov osvetljuje pot čez prej brezdanje prepade, golta sovražnike in jih iztreblja kot zvezdne koščke ter se po zaužitju kapsule z zrakom napihne in postane cepelin za letenje. Je odličen kompanjon z obilico osebnosti, ki je moral predolgo čakati, da mu Šigeru spet razgiblje kolenčka.

Nisem nadalje povedal, da si Mario s pobiranjem oblekic pridobi nove veščine, kot sta sveder, s katerim na določenih mestih vrtaš skozi stopnje in priletiš ven na drugi strani, ter oblaček, s katerim v zraku tvoriš začasne bele platformice. Vračajo se seveda stare, kot sta bljuvanje ognjenih kroglic in mutacija v simpatičnega debelušnega čebelka. In nisem sporočil, da se lahko pridruži drugi igralec, ki sicer ne vodi lika, marveč malo zvezdico. Za razliko od prvenca sodelavec ne pobira le zvezdnih koscev, marveč še drugo robo, kot so kovanci, ter odstranjuje sovražnike, s čimer lajša delo. V navezi s kibiciranjem to nudi dodatno golido zabave in na tem mestu jasno izjavim: Super Mario Galaxy 2 je ena boljših iger za sodelovanje staršev z detetom ali fanta s punco. Hkrati pa tudi eden najbolj priporočljivih naslovov za otroke, saj razvija tako ročne spretnosti kot inteligentno razmišljanje. Če iščeš igro za mulca, ga ne posiljuj s krvavimi streljačinami in Grand Theft Autom, ki ga ne razume. Daj mu Maria, opazuj, sodeluj in žel boš uspeh. Med drugim te zaradi vsesplošne luštkanosti ne bo opeharil za zapuščino in te spravil v dom starih pri šestdesetih.

Pri tem ni nezanemarljivo, da Galaxy 2 ni pretirano težak za končanje. Za to potrebuješ dobrih sedemdeset zvezdic, kar je docela izvedljivo tudi za nekoga, ki je neroden, a vztrajen. Za izkušenca pa sploh. Če v določenih delih igre umreš prevečkrat, se pojavi princeska Rosalinda in ti ponudi, da kočljivi kos preskočiš. Ta 'cosmic guide' je izpeljanka super guida iz New Super Mario Bros. Wii, a dobro je, da je tokrat raba pomoči očitna, saj zvezdica, ki jo dobiš, ni zlata, marveč bronasta. Ali usrana, če povem naravnost.

Glavni 'kvest' z zaključkom zgodbe, ki mu ni moč nastaviti težavnosti, tako za normalno izvežbanega igralca traja kakih deset, dvanajst ur. Vendar pa igra nato skriva še obilico vsebine, med drugim v dodatnem, sedmem grozdu galaksij. Najprej je treba pobrati vse preostale zvezdice, kar je visoka ovira za veterane žanra, celo višja kot v enici. Tu opaziš, kako se ustvarjalci poigravajo s pristopi in še širijo ovojnico, od speedrunov do predrugačenih šefovskih bojev na podlagi obiskov kometov. Ti v galaksije dodajo ekstra zvezdico, a niso več naključni kot v SMG1, temveč so odvisni od pobiranja dodatnih kovancev, kar je posledica tvojega ploščadnega znanja. Marsikod je mogoče igrati kot Luigi, ki se od Maria po premikanju rahlo razlikuje, in če nivo končaš z njim, ti njegov duhec ob novem obisku razkrije skrivnost – če si mu sposoben slediti. In ko pobereš vseh 120 svetlikalk, se na vsakem nivoju zaredi nova, zelena zvezda, kar pomeni še enkrat toliko bleščavkic plus še eno najhudejšo, skupaj potemtakem 241. Vse niso ultimativen izziv za hardcore ploščadarje, zlasti za vajene frustracij iz Maria 64. Marsikaka pač, saj hočejo veliko nazajskokov, podaljšanih odrivov in sličnega. So hvalnice bistvu ploščad. Osrednja odprava je na splošno približno enako težka, a bolj razgibana in bolje uravnotežena kot prvi Galaxy, med drugim zaradi ukročene kamere, ki zdaj le redko dela težave. Dodatni nivoji pa so pestrejši, obilnejši in še težji kot prej. Sam bi si sicer želel, da bi bila srž zahtevnejša, toda generacija wii bo nad ne pretirano zajebanostjo in cosmic guidom gotovo navdušena. In če sem prej moral 120 zvezd pobrati še z Luigijem, da sem prišel do stoenaindvajsete, kar na dolgi rok ni bilo najbolj zabavno početje, so nove zelenjakarice dosti boljša poteza. Vse skupaj kar kriči, da so tu enako dobrodošli hardcorovci in nedeljci.

Tisoč sonc

Super Mario Galaxy 2 je zelo lahko vzeti za samoumevnost, saj je domala vse, kar ga tvori, izpiljeno do najmanjše podrobnosti. Domet raznolikih idej je tako impresiven in izvedba tako elegantno perfektna, s tako natančnim nadzorom, kot je za 3D mogoče, dodelano kamero, fantastično risankasto grafiko, izvrstno muziko in s posluhom za težavnostno krivuljo razpostavljenih nadaljevalnih točk, da se nimaš na kaj jezno obešati. Nikjer se ne zatakneš, ker ne bi vedel, kam moraš, nobenega dela ne ponavljaš sedeminpetdesetkrat, ker bi lik nenatančno mahedral na robu pečine, nikoder se ne zdolgočasiš, saj se pristopi menjavajo po tekočem traku. Zamisli, okrog katerih bi manj nadarjeni avtorji zgradili ves izdelek, SMG2 vstavi, izkoristi in odvrže, kot bi šlo za pozabe vredno malenkost. Tako igraš, igraš in igraš, medtem ko gredo zunaj mimo dnevi, tedni, na daljši rok zaradi obilice dodatne vsebine celo letni časi.

Hočeš sicer bolj samonikel univerzum, zlasti kar se tiče ozkosti nivojev, in splošen napredek. A ob vsej tej prečiščeni igralski bleščavosti se ti hočeš nočeš zazdi, da je zahtevati od Mijamota še več tako kot hoteti, naj Metallica začne uporabljati ksilofon in Dan Brown pisati resne zgodovinske romane. Mariji danes eksperimentirajo manj kot včasih, a so zato vedno bolj popolno uglašene klasične igre, skorajda upravičeno čisto zadovoljne same s sabo. Zna biti, da bo tvoja najljubša ravno Galaxy 2.

92 *En majhen skok za igre, a velik za igralca. In Snetija.*
wii — Nintendo



Oblačkova obleka ti omogoči, da si pod noge daješ puhaste opore. Zanimivo je, da po smrti ne izgubiš zvezdnih koščkov, si pa ob vse kovance. Čemu? Globlje v nivojih čakajo velezvezde, ki pogoltnejo zlatnike in odprejo skriven del. Do tega prideš le, če ne crkavaš.



Duhci po stari navadi trepetaje obstanejo, ko jih pogledaš, in te med skritim hehetanjem hudobniško zasledujejo, ko si obrnjen proč. Ko zamahneš proti njim, jih odnese v zid, iz katerega se zopet rodijo nekje drugje. Takih malih finosti je ničkoliko.



Kamniti gvant Maria spremeni v rolajočo se skalno kroglo, s katero povozi sovražnike, razbija prepreke, podira kipe in ruši keglje v odlični mini igri. S temi Galaxy 2 ne pretirava, kar je ob poplavi minijastih naslovov na wiiju prava osvežitev.



Zasnova in animacija likov se zdita samoumevni. A le nekaj premisleka je potrebnega, da uvidiš, kako premišljena in z zanosom narejena je vsaka podrobnost. Yoshi je v napihnjeni obliki komičen, a tudi božček s svojimi čisto rahlo žalostnimi učki. Bogiii!

Mega Man 10

Plavi bombaš v osembitniški grafiki se vrača, tokrat bolj prilagojen spretnosti normalnega igralca. Takega, ki ga je 2D-ploščada Mega Man 9 (Joker 185) na wiiju, xboxu 360 in PS3 ubila po nekaj korakih. To je za serijo o Milijonmožu običaj, saj je znana po težavnosti, ki nedeljčarje razmesari v gmoto obupa, hardcorovci pa so jih vedno čislali. A s tem ne pravim, da se Mega Man 10 udinja povprečnežu. Je lažji od predhodnika, toda v smislu Mika Tysona z bazuko napram Miku Tysonu z bazuko v oklepu.

Zasnova ostaja tipična za franšizo: prosta izbira osmih stopenj in s tem nelinearen dostop do osmih šefov. Težavnosti obsegajo easy in normal, ki sta na voljo takoj, in odklenljivo hard. Razlike so gromozanske. Easy ima manj sovražnikov, batine so milejše, večina špic ter lukenj je pokrita s platformami in šefi so pohlevnejši. Vseeno zna že ta nivo nepripravljenega človeka zatreti. Hard pak pomeni, da so neprijatelji dodani na najbolj kočljiva mesta, šefi imajo povečan nabor napadov, špice so povsod. In če nas to ne pošlje na zaprti oddelek hiše blaznih, je tu Mega Manov brat Proto Man, ki ga lahko izberemo. Ima nekaj prednosti, a bolj trpi pod kaznimi, saj je med drugim še enkrat bolj občutljiv na kasirane udarce. Auč.

Pod menijsko opcijo challenges se prvič v seriji skrivajo čisto posebni nivoji. Ti niso vdelani zaradi lepšega, ampak pomagajo zajeti osnove Mega Manovega univerzuma, kjer je interakcija z okolišem dobesedno do piksla natančna. Vsaka stopnja nam zada nalogo, ki jo skušamo čim bolje izpolniti. Začetki ne segajo dlje od preprostega 'preskoči to ali ono stvar'. A zahtevnost se hitro stopnjuje in za nekatere izzive se upravičeno vprašamo, kako naj bi jih izvedli brez napak. Nadalje imamo na voljo vadbo vseh vmesnih in osrednjih šefov, kar zelo olajša prebijanje skozi štorijalni način. Doslej je bilo treba glavarske vzorce študirati kot običajno, se pravi s prebijanjem skozi nivoje, pri čemer so te mimogrede sesuli kot kanto.

Dizajn štorijalnih levelov, ki jih po tradiciji žal vnovič spremlja ne ravno zapomnljiva zgodba v slogu starih Mariev, opušča nekatere moreče prijeme, na primer obvezno pomnjenje pojavljajočih se blokov. S tem jih naredi bolj tekoče, saj igranje zdaj malce bolj temelji na refleksih kot na memoriziranju. Vendar to ne spremeni dejstva, da se je treba dosledno naučiti plesa z vsemi sovražniki. Sleherni zahteva svoj pristop in je občutljiv na različna orožja, ravno tako kot šefi, ki nam oborožitev zapustijo. Japonsko ime za serijo, Rock Man, ni naključno, saj izhaja iz igre kamen-škarje-papir. Če v dani situaciji uporabimo ustrezno krepelo, si hitro in elegantno olajšamo pot, sicer se mučimo. To pride zlasti do izraza v zaključnih borbah, kajti spretno uporabljeno pravo krepelce lahko šefa uniči v manj kot desetih sekundah! Druga pesem je seveda ugotoviti, kateri capin je na kaj in kako občutljiv. Nekateri pari so bolj smiselni, drugi manj. Če je premraženi robot občutljiv na sonce (namig, namig), ni nujno, da enako velja v obratni smeri. Poleg tega raba vseh ubojitih sredstev ne temelji samo na brutalizaciji nasprotnikov, saj jih je moč ponucati kot prevozna sredstva. Zakaj bi lazili po nešteto lojtrah, če se lahko s kolesnim sekljalnikom (wheel cutterjem) zapeljemo po steni? Čemu bi se ubadali s preskakovanjem lukenj, če je udobneje poklicati letečega robotskega kužata? Po novem so uvedli direktno izbiro orožja in pomagal z levim ter desnim bumperjem (L1 in R1 na PS3, A in B na wii). Tako nam ni treba več za vsako malenkost hoditi v meni, čeprav lahko to še vedno storimo za predah med akcijo.

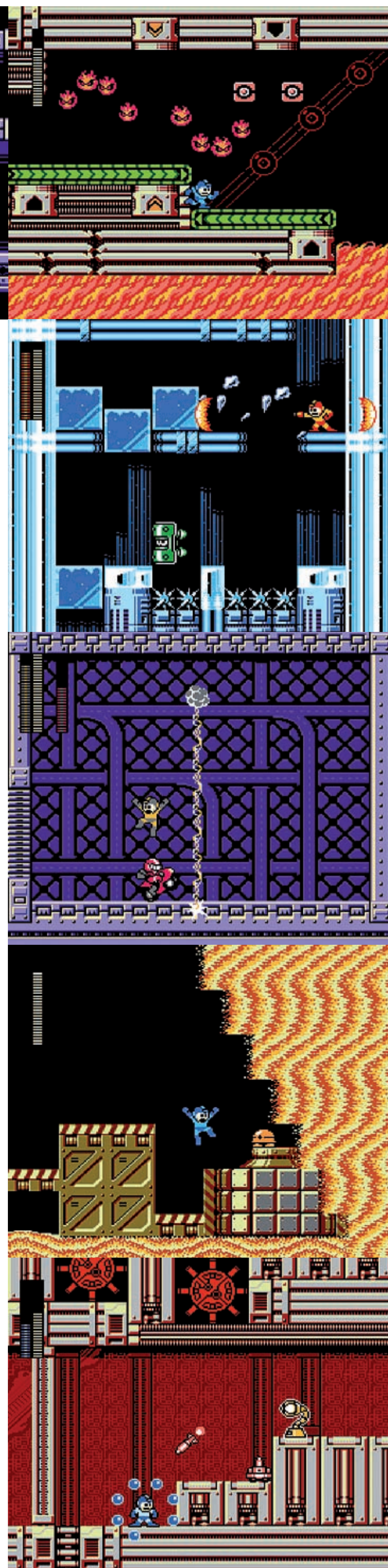
Igra pozna tudi shranitev položaja z vsemi nabranimi priboljški. A preden ob tem kakega trdojedrneža vrže na rit, naj pomirim strasti: shrani se le opravljena stopnja, tako da ni snemanja tik pred šefi. Če je lokacija za nas pretrd oreh, se odpravimo v prijazno trgovino kupovat dodatna življenja, zaloge energije ali pomočnike, ki nas enkrat na nivo rešijo smrti na špicah ali v prepadu. Valuta so vijaki, ki jih najdevamo po stopnjah ali jih pobiramo za padlimi sovragi. Lahko pa okorelsko uporabljamo zgolj privzeto orožje brez pomagal ter igramo striktno na hard s Proto Manom. V spletni štacuni vsake od treh konzol Capcom trži še dodaten lik Bass in nove levele. Evro po komadu, kolikor zanje želijo, ni pretirano, saj precej razširijo igralno izkušnjo. Sploh neskončni (endless) nivo!

Mega Man 10 je dosti bolj zloščen od predhodnika in se prebije med odličnejše ploščadarice zadnjega časa. Sploh za borih 10 evrov, kolikor stane na Xbox Live Arcade, v Playstation Storu ali na WiiWare (inačice na ploščku ni). Namenoma kockasti videz in piskajoče melodije so izredno simpatični ter zlezejo globoko pod kožo. Razen seveda grafičnim kurbam. Različne težavnosti so božji dar, saj lahko špil za razliko od devetice igrata tako skorajda normalen človek kot japansko-mutantski hibrid, dočim novi liki korenito spremenijo pristop. Tu so še spletne lestvice in dosežki oziroma trofeje, medtem ko časovni izzivi nudijo ogled igranja mojstrov in s tem namige, kako (zlo)rabiti orožja. Česar seveda ne boste storili, saj boste raje sami uživali v odkrivanju, kajne?

88

An, ban, Mega Man, Misfit špila, noče stran.

X360 / PS3 / wii — Capcom



Mega Mana je več kot očitno navdihnila manga, kar je pri Capcomu itak navada. V tem primeru gre za kultno serijo Tetsuvan Atomu oziroma Astro Boy. Vsi sovragi, ki nas nadlegujejo, vključno s šefi, so namreč roboti, ki niso zli v sami biti, ampak le sledijo svojemu gospodarju. Ta je v osembitni seriji Nadmoža obvezni dr. Wiley.

Skate 3



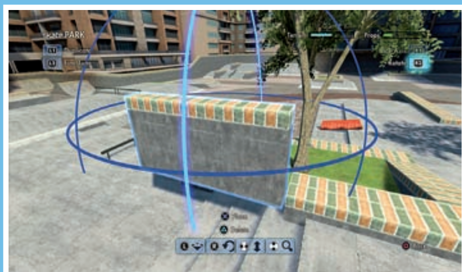
Mesto tvorijo univerzitetni, industrijski in nebotičniški predel. Izzivov S-K-A-T-E ni več, zdaj je tu trikaški spopad s silicijevim izzivalcem.



Svojega prvega skejterja in like, ki se skupini pridružijo kasneje, lahko mirne duše preoblačiš, jim daješ nove rolke ter jim spreminjaš telesa.

Pri nadaljevanjih je tako zelo lahko biti ciničen. Kritični stari prdec v tebi se začne takoj dreti, da mu strupena slina prši z razmajane proteze. "Čemu ni bilo tega že prej?!" "Niso mogli zrihtat onega!!" "Sestra, zakaj mi soldat ne salutira več?" Do neke mere ima sicer prav, kajti avtorji so dostikrat res leni ko fuksi. A pretiravati ne gre. Sploh ne pri tako očarljivi seriji, kot je Skate.

Enica (J171, 80) se je pred tremi leti iztrgala silnemu privlačnemu polju Tonyja Hawk's Pro Skaterja in odrolkala po svoje. V odprto predmestje San Vanelone, kjer si trike izvajal s fliki desne gobice, akcija pa je bila bolj realistična od naspidiranega Tončka. Dvojka (J187, 77) se je odvijala na istem, a razširjenem prizorišču, dodala je trike, omejeno spreminjanje prizorišč in tek brez rolke ter še zvišala težavnost. Po mestu je bil razporejen kup misij, ki so od tebe hotele, da brez napake ponoviš zadano. To je bilo ob zahtevnem modelu, ki je predvideval, da boš milimetrsko razlikujoče se gibe z gobico izvajal kot profič, kar visoka ovira. A z vztrajnostjo si napredoval in prihajal v stik z jedrom igre – občutkom, da skejtaš kot v ril lajfu.



Takle je urejevalnik parkov, gmajna pa na *Skate.ea.com* daje posnetke svojih podvigov. Za to ni treba več ničesar dokupovati.

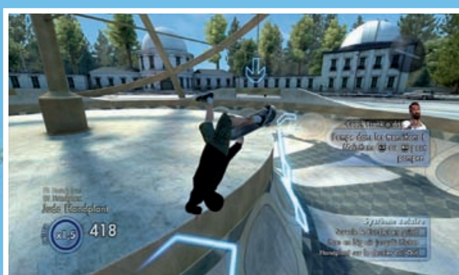
Po igranju trojke bi seveda lahko spustil z verige zgubano tečnobo v sebi in igri brutalno v slabo štel par manjkajočih ali neposrečenih elementov. Zgodba je tokrat še bolj švoh, saj se vzpostavi le na začetku kariere, ko začneš z razvojem lastne rolkarske znamke. Več izzivov kot opraviš, bolj znan si in več urbanih plošč s koleščki prodaš. Toda razen srečevanja novih ljudi se fabula porazgubi. Nadalje ni razvoja lika, saj je tvoj dečko ali dečva spet okamenel v naboru spretnosti. In kdor pričakuje revolucijo, bo razočaran. Občutek je sličen, vrste udejstvovanj niso bistveno drugačne, malha potez ni nabita z nikdar videnimi triki.

Vendar menim, da plusi prevagajo nad minusi. Za začetek je gibanje najbolj prepričljivo, gladko in neteževno v rolkaricah. Od zadaj gledani človeček potiska, stoji, skače, pada in teče izredno elegantno ter povezano. Potem je tu čisto novo mesto Port Carverton, ki je grafično lepše, še bolj raznoliko in bolje načrtovano od prejšnjega. Peskovniško raziskovanje svetle, barvite okolice je privlačno, saj naletiš na kamnolom, univerzo z odličnim odtočnim kanalom, ničkoliko betonskih parkcev, ki si jih prilastiš z nabiranjem točk, brez števila ograj, klopi, ramp, halfpipov in pobočij, po katerih se spustiš v odličnem občutku brzine. Povsod so nelinearno razmetane nalogice. Ene so vnaprej vidne na zemljevidu, druge odkriješ s fizičnim dotikom. Ravno sveža prizorišča so tisto, kar skejterskim navdušencem najbolj požene kri po žilah, saj uživajo v njihovem odkrivanju, in Port Carverton je lokacija, kot se šika.

Ceniti gre prav tako, da je igra privlačna tako za začetnike kot mojstre. Slednji bodo vključili modus hardcore in se trudili izzive ne le premagati (own), marveč zatreti (kill). Pogoji pri tem so dosti težji, medtem ko hardcore poudari zajebanost grindanja. Začetniki bodo izbrali splošni nivo easy in šli v novo šolo, kjer jih bo pritegnjeni učitelj z lekcijami vpeljal v svet skejtanja. Na voljo pa je tudi normal za mešanico arkadnega in realnega. Neko misijo bo zelenec komaj opravil, dočim bo razturač dosegel petkrat več točk, jo killal za dodatne pike in uporabil napredne nove poteze. Teh ni veliko, je pa kul, da lahko zdaj drsiš po robovih objektov z gornjo stranjo rolke in delaš underflipe. Daljši neprekinjen niz kot ustvariš, več točk dobiš, za kar igra nudi več kot dovolj možnosti, na primer vožnjo po prednjih ali zadnjih koleščkih. Konec kariere je moč doseči že po osmih urah, ali pa se z njo ubadaš dvakrat dlje, saj je raznolikih in zanimivih izzivov nemalo – dirke nizbrdo, vladanje lokacijam, izzivanje znanih rolkašev, lomljenje kosti, filmanje, fotkanje in še marsikaj. Nabor bi lahko bil v primeri s predhodnikom bolj edinstven, vendar ni postan.

Vse to lahko počneš sam ali v družbi. Škoda, da ni več načina party za zabavo prijateljev za isto konzolo, ki je v dvojki nudil izmenjevanje joypada. Skate 3 je striktno enoigralski ali interneten, kar oceno zbije za nekaj pik. (Greš, sitni staruh!!!) Je pa močno bolj poudarjena omrežena plat, ki je brezšivno povezana s puščavniško, saj lahko mnoge misije od tam sodelovalno opravljaš v družbi spletnih neznancev ali prijateljev. Na voljo so še rangirani ter nerangirani 'spopadi' in trije novi načini: 1up, kjer se trudiš preseči rezultat; own the lot, kjer zmaga moštvo, ki prvo izvede vse zadane trike; in domination, ki prevlado raztegne na več prizorišč. Istotako moreš voditi skejterski klan in dolpobirati ali s prijatelji deliti lastnoustvarjene skejt parke. Dotične klepliješ z močnim, a preprostim 3D-orodjem, ki te more zaposliti za nenormalno dosti časa.

Tako se v igro vračaš znova in znova – sam ali s spletno četico, sproščevalno raziskujoče ali zagrizeno opravljalno, trenirajoč poteze ali ustvarjajoč parke. Obstajaš v njej, napreduješ, širiš meje mogočega in se pojiš z naravo skejtanja. To ti omogoča in tako dobra je.



Kakega hrošča več bi lahko izgnali, recimo iz umetne pameti sorolkašev, ki se znajo obnašati kot polomljenci, in malo popravili gladkost na PS3.



Čeprav se kdaj še vedno zaletiš v meščane, jih lahko odženeš z gestikuliranjem, dočim varnostniki in smeti po tleh niso več problem.

79 *Sneti v resnici ne zna pop shuvita, kaj šele vezave z manualom. Tu pač.*
PS3 / xbox 360 — Black Box / EA




● Ena stvar, ki je špilu ne gre oporekati, je zmogljivost grafične srčike MT Framework 2.0. Bistvenih razlik med verzijama za 360ko in PS3 ni, dočim pecejaška izide enkrat jeseni.

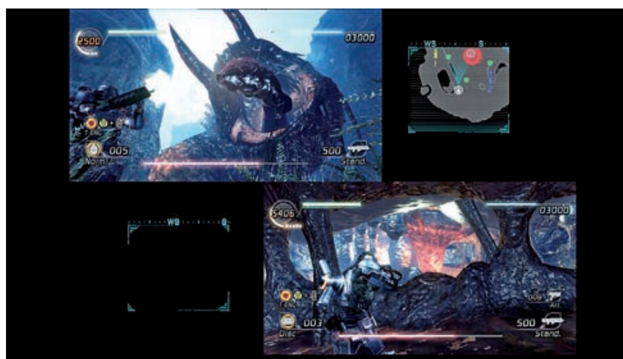
Lost Planet 2



● Ščit lahko po potrebi postane uničujoč energijski top. Napad izvedemo tako, da ob zadostni količini termične energije tiščimo 'start' in 'select' ter imamo ob sebi vsaj enega pomagača.



● Prevažanje z visenjem na robotih je kul pogruntavščina, ki pa do izraza pride le pri igranju z dihajočimi soborci. Računalniški se načeloma zadovoljijo s streljanjem in umiranjem.



● Razdeljen zaslon za dva je v bližnjem sorodstvu z onim iz Resident Evila 5. Razmerje oken ostane širokozaslonsko, špil pa za tekoče igranje skrbi z zbijanjem grafičnih podrobnosti.

Na papirju se Capcomov načrt za nadgradnjo prvega Lost Planeta ni zdel slab. Vzeli naj bi zasneženi planet E.D.N. III in ga pokazali v novi luči ... dokaj prhko, a spektakularno tretjeosebno nažigalsko akcijo z dosti šofiranja prilagodljivih robotejev obdržali vsaj na istem nivoju ... dodali še več kolosalnih alienskih kreatur akridov ... ter vse skupaj premazali z multiplayerjem. Načrt, kot se šika. Kaj je torej šlo narobe?

Veliko. Tudi v drugo je smisel naše odprave arkaden tretjeoseben genocid vsega, kar miga, najsi gre za človeške in mehanske sovražnike ali manjše in večje akride. Za razdejanje se vnovič zanašamo na orožarno iz brzostrelk, pušk, snajp, raketometov, rotirajočih topov, energijskih pokalic, zložljivih ščitov in granat. Če smo v enici tavali po snegu in viške doživljali v futurističnih oporiščih ter utrdbah, je zdaj podobno, le da zmrzal nadomestijo zelenje, voda in gola zemlja. S pobijanjem sovragov še vedno dobivamo termično energijo, le da ta zdaj ne upada zaradi hladu in jo lahko s tiščanjem gumba spreminjamo v zdravje. Capine nam igra z od prej znanim ritmom pošilja naproti, ko napredujemo po premočrtnih nivojih. Alienski mrčes in zamaskirani bojevniki uletavajo z vseh strani, mi pa peš ali iz robotkov trosimo toliko streliva, kolikor ga v najlepših časih ni premogla niti JLA. Trupla padajo, žužkaste pojave pokajo kot milni mehurčki, okolico pretresajo eksplozije, zgradbe se sredi gostega dežja in dima šibijo pod točo svinčenih in svetlobnih izstrelkov. Ne, Lost Planet 2 ni pust ali grd. Sredi bojne vneme nam vodilni nato naprtijo cilje, kot je aktiviranje signalnih točk ali časovno omejeno branjenje lokacije. A take reči so le predjed za tisto, kar nas čaka na sredini in / ali na koncu vsake od šestih daljših epizod, ki se navznoter delijo na poglavja in krajše misije. Govorim o za serijo značilnih spopadih z impresivnimi, gromozanskimi, sto metrov visokimi stvori, ki se nad nas spravijo s tentaklastimi izrastki, morilskimi zamahi, zmrzovalnimi žarki, zvočnimi napadi in še čim, tepemo pa jih peš ali v robotih. Žurka in pol.

Ali pač? Sliši se že kul, toda igra je še dosti bolj kot enica prežeta z neslanostimi in nesmiselnimi dizajnerskimi izbirami. Za največje razočaranje je moč zlahka označiti kampanjo. Ker je ta prilagojena četverici, so z nami skoraj vedno sotrpini, ki jih vodijo bodisi kolegi na spletu ali razdeljenem zaslonu, bodisi računalnik. Ta se izkaže za hudo neposobnega, saj so boti podvrženi kroničnemu umiranju in so balast tudi v enoigralstvu, če odmislim pomoč, ki jo nudijo s še kar sposobnim streljanjem. Če bi jim bilo moč poveljevati, bi bila zgodba bržda drugačna, a jim ni. Sodelovanje z živimi pajdaši je bolj všečno, a takisto ni brez sitnosti. Ena je, da umiranje človeških pomagačev vpliva na zalogo modre energije. Ta kopni z vsako smrtjo in ko je zmanjka, ne gremo od nadaljevalne točke znotraj misije (ki so itak dostikrat postavljene slabo), marveč od začetka poglavja. Zato mimogrede vržemo proč dosti časa. Drugi razlog za penjenje je, da se co-opu ni moč pridružiti kadarkoli, marveč terja štrikanje v čakalnici. Tretji pa je možnost grupnega preigravanja le tistih delov kampanje, ki smo jih obdelali v samotarstvu. Če bi nam izbira poljubnih segmentov pokvarila spodobno štorijo, bi to omejitev šlo razumeti. Toda fabula je takorekoč odsotna, saj nas špil v zmedenem vzorcu prestavlja iz enega v drugega brezimnega predstavnika frakcij, ki se potegujejo za preživetje.

Nakar so tu še mnoge slabosti, nad katerimi smo bentili že v prvencu. Boji z običajnimi sovražniki so igralno podobno nevznemirljivi in enolični kot v LP1, medtem ko so žuželkasti šefi in polšefi na pogled mogočnejši, toda zanje potrebujemo bore malo iznajdljivosti ter znanja. Manj kot prej! V boje z izjemo enega ali dveh ni treba vložiti nikakršne taktike, saj zgolj praznimo nabojnike v očitne šibke točke in se brez pretiranih težav izmikamo. Sneg nam ne pije več moči, kar poslabša vzdušje. Znova so vdelali kljuko, ki naj bi občutno vplivala na navpično raziskovanje okoliša, a do izraza pride le v internetnem spopadnem večigralstvu za največ šestnajst sodelujočih, kjer se naši tekmeci zanašajo še na kaj drugega kot zgolj na številčnost in koder višji položaj dejansko pomeni prednost. Modusov je v tekmovalnem multiju srečoma dovolj: moštveni in solerski deathmatch, več različic pobiranja zastave in branjenja položajev, način 'fugitive', kjer slabše oborožena skupinica beži pred bolje opremljeno. To dopolnjujeta vzdušna ježa robotov in nagrajevalni sistem, vsled katerega sčasoma dobimo boljše palice smrti, hecne bojne titule in modne nadevke. Čeprav nepuščavništvo ni vrhunsko, je tako še najboljši del igre in razlog za sorazmerno visoko oceno. Kam polziš, Lost Planet?

61 *Casevo navdušenje nad tole serijo kopni hitreje kot sneg na E.D.N. III.*
X360 / PS3 **Capcom**

Pure Football

Ko pride moja smrtna ura, bom obžaloval, da sem zapravljal čas z določenimi igrami. Pure Football sicer ne bo na prvem mestu, bo pa med njimi. Zakaj? Zato, ker gre za zanikrno, nedodelano arkadico, brzinsko narejeno za unovčenje navdušenja okrog svetovnega prvenstva. Stvar bi bila sumljiva celo v spletni štacuni kot poceni digitalni nakup, kaj šele za trideset do štirideset evrov, kolikor stane na ploščku.

Da ne gre za nič pozornosti vrednega, zaslutiš že ob učni uri, ki ti ne pove polovice stvari. Izveš, da gre za akcijsko nogometščino s petimi udeleženci v vsakem moštvu – vratarjem, branilcem, dvema vezistoma in napadalcem, čeprav je moč to kasneje spremeniti v štiri golgeterje ali kakorkoli želiš. Pogled ni stranski kot v FIFA Street, ampak dvignjen izza hrbta. Igraš tako, da tekaš in podajaš po tleh, za podajo po zraku ali strel pa gumb tiščiš. Tedaj se pod igralcem pojavi krožni pokazatelj, po katerem hitro steče črtica. Dotično se trudiš ujeti čim bliže idealni točki blizu sredine polkroga. Če gumb spustiš pravočasno, sta lob ali šut 'čista' (pure), kar pomeni, da imata največ možnosti za uspeh. Če odnehaš prezgodaj ali prepozno, pa se šanse znižajo. Slični so koti: pri izvajanju moraš kazalec privesti karseda blizu ideale, nakar podobno storiš pred golom, kjer uspeh pomeni strel z glavo, neuspeh pa, da te branilec odrine. Izveš še, da lahko v obrambi pritiskaš na igralca z žogo in mu jo skušaš vzeti z nežnejšim posredovanjem ali drsečim štartom. S tem je treba biti pazljiv, kajti čeprav prekrškov ni, zgrešen spotik deloma napolni ločen merilnik in ko je ta nafilan, fašeš penal. Ničesar pa ni povedanega o finesnem strelu, klicanju drugega branilca, spreminjanju treh nivojev agresivnosti ter treh taktik z digitalnim križcem in podobnem. Ah, detajli.

Zato si v kampanji spočetka kar malo izgubljen, saj te igra brez ceremonij odloži v sredino dogajanja. Narediš kapetana, ki mu določiš eno od treh temeljnih vlog (napadalsko, branilsko, vezistno), in že si na prvem od kakega ducata prizorišč, kjer te čakajo po štirje dogodki. Te izbiraš nelinearno in ko jih opraviš dovolj, odkleneš novo igrišče, ki so oblikovana deželnotematsko – pristanišče v Marseillu, Alpe v Munchnu in tako. Obenem tvoja ekipa napreduje ali nazaduje po lestvici sedemnajstih licenčnih državnih ekip, med katerimi so Brazilija, Španija, Anglija, Nemčija, Argentina, Italija, Slonokoščena obala in Hrvaška. Slovenije žal ni. Pravi so tudi v risankaste poligone prestavljeni igralci, med katerimi so Messi, Torres in Robinho, za nameček pa še legende tipa Pele, Cantona ter Rummenigge.

Dogodki so še kar razgibani: zmaga s prvima doseženima goloma ali na več golov razlike, igra na tri ali pet minut, turnir s točkovanjem, izenačenje v eni minuti in permutacije v slogu tega, da neposrečen drseč štart botruje enajstmetrovki. Vsak dogodek traja en dan, po mesecu pa se odvije zaključni turnir, za sodelovanje na katerem moraš biti vsaj osmi na svetovni lestvici. Za to ti ni treba zmagati na vseh tekmah, niti vseh opraviti, čeprav ti sodelovanje prinaša točke za frpjski razvoj osrednjega fuzbalerja. Izpolnjevanje obstranskih ciljev v slogu 'izvedi osem zaporednih podaj' in 'petkrat izvedi čist strel na gol' pak odklepa žogobrcarje iz konkurenčne ekipe, ki jih vključiš v svoje moštvo.

Sliši se v redu in dejansko bi lahko bil Pure Football soliden. Tempo je hiter in goli padajo po tekočem traku, vendar se je treba za to v redu postavljati, driblati, podajati, fintirati za prekrške ter loviti pokazatelj ob strelih. Ni tako preprosto hkrati voditi nogometaša in gumb za šus spustiti na idealni točki, ki je na višjih težavnostih manjša kot na nižjih. A večino zabave pokvari neizpiljenost. Premikanje likov je sunkovito in okorno, stik med njim nedodelan, vratarji so za popizdit idiotski, računalnik je taktično nesposoben, a zna goljufivo zadevati iz nemogočih situacij. Iz tega razloga so ločene tekme, ki dopolnjujejo kampanjo, nevredne igranja. Animacija je špartanska, grafika nepodrobna, okolja mrtva, glasba in učinki revni, vzdušje nikakršno. Situacije se začno hitro ponavljati, plitkost postane očitna, saj nimaš prav veliko opcij in zvijač (vsekakor manj kot v EAjevi konkurenci), kampanja pa se kljub le nekajurni dolžini jame vleči dosti pred zaključnim turnirjem.

Rešitev bi lahko ležala v multiju, ki podpira štiri na eni konzoli ali eden na enega na spletu, rangirano in nerangirano. A kakor je kavčni znosen, internetnega zatre lag, ki maliči celo tekme z bližnjimi prijatelji, kaj šele z naključnimi nasprotniki, kjer je naravnost brutalen. Da lahko na netu razvijaš moštvo in odklepaš drese, dodatne ekipe ter ekstra nogometaše, je blažev žegen v primerjavi s komajda igralnimi srečanji, kjer dejanja za pritiski gumbov zaostajajo za sekundo. Problem ni v moji liniji, ker na taisti gladko igram Super Street Fighter 4.

Pure Football je še najboljši za kratkočasenje s fizično prisotnimi kolegi, ki jim dogajajo arkade v slogu FIFA Street in niso zahtevni. V ta namen bi bil nakup celo nekako približno upravičen, dasiravno šele, ko bo cena padla na petaka ali če ti ga prinese stric Sandokan. Za vse ostale potrebe pa je tole rop denarja in časa. Ne tvegaj sekirancije ob smrtni uri!

30 *Sneti avtorjem tega zmazka spusti zidansko čelno.*
X360 / PS3 / PC — Ubisoft



● Gattuso ruši Messija. Na sliki je grafika videti slastna, a kul je le slog, ki meša risanko z art decojem in propagandnimi plakati. Pogon je slab, z okorno animacijo, nepodrobnimi fuzbalerji in padci gladkosti.



● Barviti polkrog pod igralcem je ključnega pomena, saj po njem šibajoči pokazatelj odredi natančnost. Puščice pa kažejo, kje so kameradi.



● Škarjice so vrhunec naprednih trikov, katerih količina je v primerjavi s Fifo Street ubožna. Je pa res, da te igra naredi manj živčnega kot EA-jeva konkurenca, ki se v tretji inkarnaciji (J176, 39) zdi kot mazohizem.



● S streli nabiramo energijo za 'čisti strel' – natančnejši kot so, več je dobimo. Ne zagotavlja pa pure shot zadetka, saj so golmani panterski.

ModNation Racers



Vrtenje med skoki je pomembno, saj tako nabereš dodaten turbo. Še bolj pa ogled video tutorialov, vsaj onih, ki se tičejo ustvarjalske plati.



Orožja je moč pljuvati tudi nazaj, kar je še ena reč, ki jo je navdihnil Mario Kart. Če gumb tiščiš, boš trenutno krepelo odložil za sabo kot mino.

Si kolerik? Rad mečeš stvari naokoli, ko začutiš, da te igra zajebava v glavo? Hočeš tako zmagati kot izgubiti na fer način? Potem te svarim pred enoigralskim načinom tretjeosebne arkadne dirkačine ModNation Racers. Saj je res, da špil sodi v cortkano podzvrst kartovščin, dirkalnic z miniaturnimi vozili in ubojitimi orožji, ki jih je proslavil Mario Kart. V tem žanru je čisto običajno, da je umetna pamet pripeta na elastiko, kar pomeni, da ji praktično ne moreš uiti, pa tudi ona tebi ne. In docela normalno je, da vodiš tri kroge, si tik pred ciljem, nakar pokasiraš v analko roj izstrelkov ter si na koncu sedmi, porkašment. Toda MNR je neobičajno zloben celo za kartovščine in čeprav se kiti s solidno šofersko-bojevalno mehaniko, simpatičnimi progami ter obilno dodatno vsebino, v tekmo ne smeš iti z upanjem na zmago. Pač voziš po najboljših močeh in če rata, rata, če ne, ne. Uničevanje stanovanja ni smiselno.



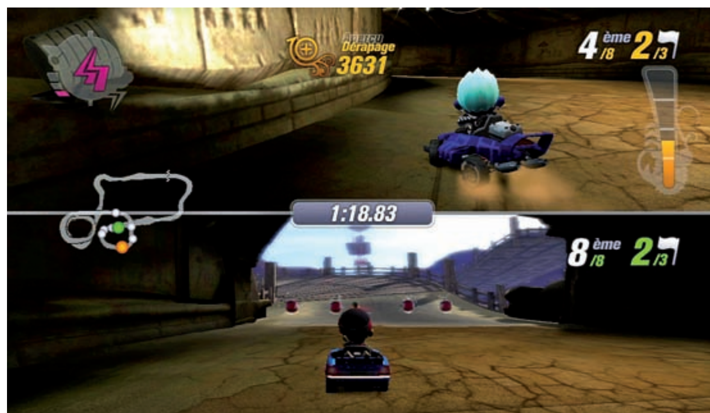
Hec je v tem, da silicijeva inteligenca nate ni pripopana z elastiko, ampak s superlepilom. Nekaj časa ti to še ni jasno. Dobiš risankavega voznička v risankastem avtočku in iz tretje perspektive z veliko hitrostjo odnoriš po stezi. Kmalu ugotoviš, da golo tiščanje plina ni dovolj, saj ModNation Racers sila poudarjajo drsenje (drift). Ne le v ovinke, celo po ravnem. Gibka šajtrgica to stori hitro in enostavno, nakar jo lahko usmerjaš levo ter desno in tako izmenjaje drsalniško zvoziš več šikan zapored. Ali domala vso progo, če si obvladač. Z driftom polniš merilnik nitro pospeška, ki ga je moč uporabiti tudi v drsenju. Obenem pa lahko z nitro energijo kadarkoli dvigneš ščit, ki prepreči, da bi te spohalo sovražno krepelce. Udarec lahko predvidevaš po zaslugi pretečega bip-bip-bip – hitrejši kot je, bliže je nevarnost.

Tu torej nastane zanimiva dvojnost: bom nitro uporabil za pospeške, s čimer se bom prebil v ospredje, ali ga hranil za ščit? In koliko se bom sploh trudil za šoferstvo na čelu? Bolj kot sem spredaj, več možnosti imam sicer za končno zmago in poberem lahko več bonusov, razmetanih po kolovozu. A hkrati sem bolj izpostavljen in dobivam slabše dobrote, ker se te dodeljujejo naključno. Ja, enako kot v Mario Kartu, le da razmerje nitra in ščita doda še eno plast taktike. Treba je upoštevati še, da orožje okrepiš, če pobereš več bonusnih balončkov zapored, kar spet pripelje do odločanja. Bom krepelce porabil zdaj ali čakal na močnejšo varianto, a s tem tvegal, da ga ob nesreči izgubim? Krepela so drugače tri, se pravi električni udar, zvočne granate in rakete, medtem ko je četrti bonus dodatni začasni pospešek. Nadgrajene verzije so ustrezno močnejše. Nadzor je celostno gledano neproblematičen in občutek hitrosti dober, edino prehodi iz drifta v običajno vožnjo so malce bolj okorni kot v MK in Sega All-Stars Racingu.

A to ni vse. Pomembne so rampe, ki te odnesejo visoko v luft, pri čemer zletiš skozi ognjen obroč ali razbiješ cerkveni zvonik, vmes pa se lahko sučeš in tako nabiraš ekstra nitro. V tleh so ploščice, ki te odfedrajo naprej, in številni sprožilniki okoljskih nevarnosti, kot so lanserji velikih sodov ter prožilniki zidov. Pa vdelane so številne bližnjice. Sprva so proge kratke, nezapletene in neimpresivne. A kasneje postanejo nevarnejše, brez ograj na nagnjenih pobočjih, s katerih mimogrede zdrsneš v prepad. Prav tako pridobijo na dolžini, gladkem odvijanju in domišljiji s premikajočimi se tlemi, vrtečimi se podnožji, motečimi poskakujočimi roboti, skejterskimi rampami ter vedno številčnejšimi, vedno zlobneje razporejenimi krajšnicami. Okolice bi bile lahko več kot štiri (džungelska, puščavska, morska, alpska), toda na splošno gre nabor stez kar pohvaliti. Enoigralske dirke spremlja štorijica z animacijami možičkov, ki so plastični križanci med



Z ustvarjanjem je moč dodobra spremeniti tako vozila kot možiclje. Avtorji pa obljubljajo dosti ekstra dolpotegljive uradne vsebine, tako zastonjske kot plačljive. Možnosti je obilo, od vespic in letalc do snežnih ter vodnih sani.



Dvoigralstvo na razdeljenem zaslonu seka. Igra sicer ni zares globoka; rekel bi, da ima Mario Kart Wii več subtilnosti. Vseeno je možnosti, da zavdaš konkurentu, kar nekaj. Iz ozadja mu sprašiš trtico, da perje leti širom kavča.



Poškodb ne izzoveta ne letenje skozi ogenj v obroču, ne zaletavanje. Kar je logično, saj je reč arkada. Ne pričakuj simulacijskih prvin!



Kdo bo rekel, ejga, Mariji (tako Kart kot skakačine) so tudi celi luštkani, a obenem hardcore zahtevni. Res je, a so manj nepošteni kot MNR.

žakljevci iz LittleBigPlaneta in lego stričk. Zgodbica parodira dirkaške filme in igre ter vpelje komentatorski par, ki se stalno zafrkava. Nič posebnega ni, a taki špili so običajno docela brez pripovedi, tako da je poskus vsaj osvežilen.

Toda enoigralstvo zna tudi jeziti. V prvi vrsti zaradi playstationovih soldatkov, ki te malodane obvezno ujamejo, ne glede na to, kako dobro voziš. Niso redki prizori, ko v zadnjem krogu z rabo nitra mojstrsko driftaš zmagi naproti, s čimer si konkurenco pustil daleč zadaj, nakar jih na pokazatelju levo spodaj ugledaš, kako se ti v nekaj sekundah pripopajo na rit. Res je, da so take finte v podzvrsti kartovščin namenjene povečevanju gužve in manku dolgčasa. V Mario Kartih in Wipeoutih so znale biti enako sitne. Vendar menim, da jih MNR potisne čez mejo dobrega okusa, saj je konzola naravnost sadistična, napredovanje pa velikokrat odvisno od čistih naključij. Dirke so sicer razporejene v pet zaporednih sklopov in razen v zadnji ni treba vedno zmagati, marveč le biti med prvimi tremi. Zato še nekako gre. A vseeno se znaš lasepulno zatakniti, medtem ko je izpolnjevanje zahtev v dodatnih tekmah, kot sta 'bodi prvi in naberi 30.000 točk s sukanjem po zraku' ter 'premagaj edinega nasprotnika', odličen recept, če hočeš biti ves dan živčen.

Itak je puščavništvo v primerjavi z večigralstvom kar konkretno zapostavljeno. Po eni strani zato, ker so dirke nanizane linearno, medtem ko je imel Mario Kart Wii več pokalov, ki si jih izbiral po mili volji. Po drugi zato, ker so po zmogljivostih privzeto vsa vozilca enaka, kar odreže del globine. Še sreča, da lahko premikaš drsnika, ki malo spremenita razmerji med hitrostjo in pospeškom ter okretnostjo in driftom (boljše eno pomeni slabše drugo, recimo pospešek +2 -> hitrost -2 ali hitrost +2 -> pospešek -2). To doda nekaj raznolikosti, a ne obilice. In po tretji, ker ni težavnostnih stopenj. MNR fura filozofijo 'ena velikost za vse' in vanjo že od začetka zadega konkretno zajebano umetno pamet, ki postaja vse bolj zoprna. To je precej trapasto, da ne rečem zavajajoče do kupca. Podoba igre je vendarle luštkana ter priljudna in cika na fotre in neuke sinke, ki vidijo farbovito naslovnico in si rečejo »O kul, tole bo fino za kako popoldne!« No, ne bo fino, ker bo playstation rejpal vsakega, ki joypada & žanra nima v malem prstu. Mario Kart Wii, po katerem se ModNation Racers krepko zgledujejo, je imel recimo tri kubične razrede, ki so simbolizirali hitrost in zahtevnost, različne lastnosti kartov ter motocikle, plus osnovno nelinearnost. Tu ni ničesar od tega, medtem ko je količina argh-svinjarijic med dirkami povečana. Nič nenavadnega ni, da ubereš bližnjico, silicij pa te vmes poči dol po daljšem ovinku. Razumeš zdaj, čemu te svarim pred solerstvom v tem naslovu?

Če bi bili MNR zgolj enoigralski, bi se opis odvrtel v nekam žolčen zaključek in nižjo oceno. A frustracije iz merjenja curaka s PS3 močno ublaži družabna plat, ki zaobjema tako tekmovanje kot ustvarjanje. Tekmuješ lahko na eni konzoli na razdeljenem zaslonu za do štiri človeke ali se sam oziroma s še enim prijateljem na vertikalno razkosanem ekranu odpraviš na splet. Tam tekme pokrijejo do 12 sodelujočih in če je ljudi premalo, lahko uletijo boti. Potek je ob dobrih povezavah gladek, dasi ne tako, kot če bi se ne povezal s svetom. Na voljo so nerangirane dirke na prizorišču po želji in z več nastavitvami (hitrost, razmerje živih igralcev ter botov, izklop orožij) ter rangirane posamezne tekme in serije, v katerih igra naključno določeni pet prog. V rangiranih spopadih nabiraš izkušenjske točke in posledično čine, oboje pa je žal samemu sebi namen, saj v zameno ne dobiš ničesar. Dodaten način je hot lap, kjer se znajdeš na progi, ki jo menjavajo razvijalci, in pač voziš kroge, tako kot še ducati drugih igralcev, ki se jih trudiš preseči z najboljšim časom. Tu in v enoigralskem time trialu te spremlja duhec. Čeprav so multiplayerske dirke zaradi le štirih orožij malo osnovne in jih morijo nepremišljeni detajli, kot je odsotnost brskalnika (pridruževanje je zgolj naključno ali na podlagi prijateljstva), so vsekakor boljše od puščavniških. Ob odsotnosti goljufivega playstationa je zabava precej boljša tako za začetnike kot za izvedence. Prvi odkrivajo zakonitosti in detajle, medtem ko drugi driftajo kot zblaznelci ter premišljajo o učinkovitem razmerju med rabo nitra in ščita za kar najboljši rezultat.

Češnja na tortici so pak kreativna orodja. Svoj avtoček lahko narediš iz stotin prednastavljenih objektov, od karoserij do lizik iz prtljažnika, šoferčka polepiš z nebrojem očesc in tatujev ter ustvarjaš lastne proge. Editor slednjih je preprost, saj omogoča brzopeto in napol avtomatsko izdelavo prizorišča, a je zadosti močan za unikatne, izpiljene kreacije, če si vzameš čas. Drži, kljub rabi gesla Play.Create.Share ni direktne primerjave z LittleBigPlanetom, saj ne moreš izdelovati lastnih objektov, marveč le preurejaš, sučeš ter barvaš obstoječe. Prav tako večino sestavnih delov odkleneš v enoigralski kampanji, kar zaradi njene tečnosti ni najboljša poteza. A vseeno je kreativna plat močna, priljudna in koristna. Svoje stvaritve moreš takoj postaviti na ogled nalinijski skupnosti in iz njene malhe vzeti na kupe kartov, voznikov ter prog. Takoj ko robo stegneš z neta, je pripravljena na uporabo tako v eno- kot večigralstvu. Seveda pa se rangirane tekme ne odvijajo na garažnih nivojih, kljub temu, da je kvaliteta slednjih mestoma presenetljiva.

Torej. Če si kolerik in nameravaš to kartovščino nažigati čisto ali predvsem sam, se ji raje ogni, saj je preveč nepoštena. Ne pravim, da solerstva s trudom in spretnostjo ne boš končal, vendar se pri tem ne boš sproščeno zabaval. Nasprotno pa velja, če ti dišijo solidno večigralstvo, koš kleparskih orodij in internetna izmenjava vsebine. Dobro se boš imel na razdeljenem zaslonu ter na liniji in če drugega ne, se lahko življenjska doba igre zaradi rokodelstva močno podaljša.

79 — *Sneti se skuša zmodati, da bi bil ravnodušen do nefer plejstejšna. Ne rata.*
PS3 — United Front Games / Sony





Fini urejevalnik ti omogoča, da svojo progo narediš v pol minute. Vsaj toliko zna žal trajati, da se včita posamezen nivo ali da prideš nazaj v menije, in to navzlic namestitvi na trdi disk. Tako počasno nalaganje moram kar pokarati.

Sin & Punishment 2

Devetdesetice bi moral biti Sin & Punishment: Successor of the Skies, kot se glasi njegov polni naziv, deležen refleksno. Prvič, gre za igro čislane japonske grupe Treasure, ki se je proslavila z izvrstnimi hardcore vesoljskimi streljačinami. Drugič, je nadaljevanje deset let stare kultne uspešnice z nintenda 64. In tretjič, narejen je za wii, ki ima malo naslovov za okoreleže. Devetdeset, torej? Dajmo, Sneti, tako pravi tudi Metacritic!

Na prvi otip razumljivo. Reč je napeta arkadna ZF-nažigalka na tračnicah, kjer godlje ne spremljaš iz ptičje perspektive, marveč lik gledaš od zadaj, tako kot v kultnem Space Harrierju. Na izbiro sta fantolin in punčara, ki se razlikujeta v nekaj podrobnostih. Za razliko od prvenca nisi pripet na tla, temveč lahko poletiš v zrak, koder se na surfu premikaš v vse strani 2D-ploskve. Toda igra se ne omejuje na en pogled, saj prekaplja v stransko perspektivo, te postavi v drvenje po avtocesti, nad šefa, ki po metroidovsko pada v luknjo, in še kam. Med gibanjem streljaš s curkom krogel, ki leti od tebe med tiščanjem gumba, jemlješ sovrage na muho za lansiranje raket, ki potrebujejo nekaj časa, da se napolnijo, se švigalno izmikaš, pri čemer si začasno neranljiv, in brcaš bližnje tolovaje, kar je uporabno še za odbijanje izstrelkov.

Ostalo je čisto po treasurjevsko masoven naskok nate. Medtem ko samodejno napreduješ po zakoličeni poti, te hardver in softver oblegata v valovih, orkestriranih do zadnje podrobnosti. Tu ni umetne pameti, vse so skriptali mojstri žanra. Tako imaš le redko čas za dihanje, ko letiš skozi razrušeno mesto, vodni kanal, jeklene hodnike in sanjski gozd. Vidi se, da je nekdo v igro vložil kup domišljije, saj so barabini epsko raznoteri. Zdaj te nadlegujejo podmornice, jedrski izstrelki, kiborgi in mitralješki stolpiči, trenutek kasneje si te zaželijo morske kače, ognjene žabe, nindže ter močvirske coprnice. Pritok novosti ne neha vseh pet ur, nakar se žur v bistvu šele začne, saj moraš s ponavljanjem doseči kar najvišji rezultat. Odlično igranje ti daruje vrhunsko količino točk zaradi množilnika, ki narašča s tem, ko sesuvaš kanalje. Šepetljavost pa pomeni nizek izid, saj množilnik upada skladno s tem, ko te zadevajo. Če ti zmanjka energije, umreš. Potem lahko greš od zadnje kontrolne točke, vendar se rezultat resetira.

Kot se za zvrst spodobi, na grbo fašeš konkretno količino medšefov in orenk glavarjev, ki imajo po vrsti več stopenj in še zdaleč ne zahtevajo le masaže ranljivih delov, marveč dosti prefriganega postavljanja v prostoru, umikanja ter odbijanja. Pretežno so vsi orjaški in menjavajo med organskimi in kovinskimi nakazami, najdejo se tudi demoni. Dizajnersko je večina odlično narejenih in hitro začutiš, kako so njihovi napadi narejeni tako, da ti omejijo gibalni prostor. Najbolj fino pa se imaš, če si izkušenec, saj ugledaš mnoge reference tako na Treasurjeve prejšnje špile kot na igre vobče. En nivo te na primer sooči z gromozanskim spakedravcem, ki te obmetava iz ozadja, ti pa si krčiš pot skozi tetrisovske bloke in izkoriščaš bombermansko eksplozivne šatulje.

A kljub odlikam Sin & Punishment 2 ne sodi med Treasurjeve najboljše izdelke. Ključni feler je rahlo nenatančen nadzor. V prvi vrsti to velja za izmikanje, ki je enako bistveno kot streljanje, a je mestoma nekam lebdeče in nezanesljivo. Na drugi pa je vodenje lika za spoznanje ohlapno. Oboje ne bi bila težava, če te špil ne bi obsipaval s stotinami neprijaznih predmetov v slogu bullet-hell shootemupov. Okej, sistem se da naštudirati, kot je videti po točkovnih rekorderjih na spletnih lestvicah, ki so razdeljive po težavnostih in regijah. A to povzroči toliko frustracij, da se igranje zna preleviti v garanje.

Garanje brez osnovne draži. S&P2 nima prepoznavne identitete, saj se odvija v pozabljenja vrednem postapokaliptičnem svetu in nažira z res čisto brezzvezno zgodbo, ki jo je v štirih minutah spisal Japonezar na norih gobicah. Pozna samo eno orožje brez nadgradenj, preveč samoljubno kopiči klišeje (robotska tovarna, vesoljska postaja ... zeh) ter vsebuje nivoje, ki so dolgi tja v dvajset minut in kot taki tečni za rušenje rekordov. Grafika je pretežno na nivoju PS2, a to ni težava, dokler sprane teksture in temačnost ne udarijo po preglednosti. Nivo v močvirju in žabarski šef sta recimo sitna, ker težko vidiš, kje si. Lahko bi bil tudi vsaj malo nelinearen in imel možnost spreminjanja težavnosti sredi nivoja (če jo želiš zamenjati, moraš od začetka celotne igre!) ter reštarta zadnje nadzorne točke. Na srečo so slednje razporejene s posluhom.

Čemu torej 81, kar v Jokerju pomeni dobro igro? Ker je tempo tako razgiban, nabor falotov tako raznolik, prijemov takšna količina, šefov tako mnoštvo in podlage za preigravanja v lovu za višjim rezultatom tako obilo. Pa zato, ker je tovrstnih iger malo in ker je moč napake (znabiti celo, da te nenatančnost ne bo zmotila tako kot mene!) nadvladati z vajo ter potrpljenjem. Oboje je značilnost hardcore igralcev, ki jim je Successor of the Skies edinole namenjen. Se pravi tudi vsem sedmim ljubiteljem shootemupov v Sloveniji. In obema, ki imata wii.

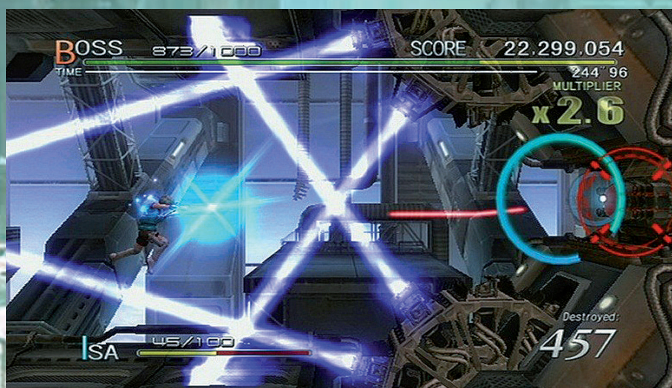
81 ***Sneti** odpre zaklad. Zaskeli ga, a ne prehudo.*
wii Treasure / Nintendo



● Naučiti se moraš, da je hitbox (občutljivo področje) tvojega lika manjši od njega. Velerobot je še odpustljiv, kasneje pride bullet hell.



● Pri demoliranju sovragov, kot je ta ostudna mutantska podgana na autobahnu, ti lahko na pomoč priskoči drugi igralec. Vendar more le streljati z merkom, saj na zaslonu ni fizično prisoten s svojim likom.



● Successor of the Skies se poigrava z zapuščino shootemupov in Tresurjevih iger. Iz pogleda od zadaj skoči v stranskega in se pokloni R-Typu.



● Velikanskost nekaterih bitij, kot je tale glavarčina, ima mestoma slab vpliv na gladkost, kar ovira natančno streljanje. Tudi sicer grafika ni najbolj kvalitetna, dočim bi lahko bilo okolje izvirnejše ter raznolikejše.

Ob izidu novega Zločina in kazni Sneti navrže par besedi o njegovih ustvarjalcih, tvrdki Treasure. Ta je običajnemu slovenskemu igralcu neznana, vendar je med ljubitelji udarnih arkadnih šutemapov cenjena kot Infinity Ward (Modern Warfare) pri tripačih na 3D-streljanke.

TROOJEDRNA ZAKLADNICA

Ne misliti, da industrijski profesionalci nimamo omiljenih avtorskih skupin. Tistih, za katere VEMO, da bo vsak njihov nov izdelek vsaj dober, če ne kar megablastično sramnedlakecepitveno nadodličen. Molyneux recimo pravi, da ga je navdihnil Fumito Ueda z Icom, CliffyB ima intimno rad Carmacka in komaj čaka, da izpljune Rage – jaz pa zalezujem obvestila o tem, če so kako novost dali na plano japonski Treasure. Sem zato tumpast weeaboo, obsesiranec z vsem tokijskim? Nah. Treasure sicer delajo na otip poševnooke špile, a le v smislu tega, da se držijo pri tamkajšnjih hardcorovcih priljubljenih zvrsti. Vseeno pa bi morali njihove igre sesti sleherniku, ki ceni dober dizajn. Ta je za Zakladkote kralj.

Karatejci v vesolju

Podjetje je junija 1992 v Tokiu ustanovil Masato Maegava, še danes el prezidente. Masato ni bil kar en človeček, marveč je prej delal pri Konamiju, od koder je z jerbasom izkušenih oblikovalcev in programerjev spokal na svoje. Tipčki so že imeli za sabo nekaj prodornic, med drugim vesoljski šutemap Axelay in od strani gledano skakalno streljanko Super Probotector (Contra 3). Kot je v takih primerih pravilo, so se kasneje najbolj oklenili ravno teh dveh podzvrsti.

Najbolj zanimivo pri Treasure je dvoje. Prva je lastnost, da za temelje jemljejo preizkušene igralne modele, na primer ladjico, ki strelja, ali človečka, ki, em, strelja, nakar to obogatijo s takoj razumljivimi, a v nečem naprednimi igralnimi mehanikami. Tipičen primer tega je visoko cenjena Ikaruga, od zgoraj gledan šuter, kjer lahko menjavamo med belo in črno barvo ladjice, taistih dveh barv pa so sovražniki in njihovi izstrelki. Metki iste barve nas ne fentajo in si z njimi polnimo specialno orožje, vendar taisto obarvanim sovražnikom delamo le pol škode. Krogle nasprotne barve pa nas krepajo, a delamo dvojno škodo. Genialen prijem, ki v navezi z briljantno načrtovanimi stopnjami daje ogromno globine.

Ko dobiš novo Treasurjevo igro, greš zato najprej študirat mehaniko, kjer so ziher pogruntali kaj nenavadnega in globokega. Priučevanje ni za mehkužneže, saj so njihovi produkti težki in zahtevajo veliko natančnosti. Zlasti pri šefovskih bojih, ki so njihova specialiteta. A to je še eden od razlogov, čemu jih cenijo predaneži, ki jim je e-zabava bistvena postranska stvar v življenju. Ali sploh ne več postranska.

Denar ni vladar

Druga zanimivost izvira direktno iz tega. Treasure ni ne velika, ne komercialno uspešna firma. Še vedno jih tvori trideset do štirideset uslužbencev in dasi so imeli par 'licenčnih' uspešnic, kot je bil Wario World, svoje osrednje igre navadno prodajo v par deset tisoč izvodih. Vendar se temu navzlic ne prilagajajo okusu časa, ki hoče lahkotnejše, lažje izdelke s hollywoodskim občutkom in bolj prizemljenimi tematikami, kakršna je pobijanje teroristov. Založnikom vedno predlagajo igre, ki so arkadne narave, se odvijajo v pravljičnem ali ZF-okolju, imajo risankasto ali abstraktno podobo ter so brez omembe vrednih zgodb. Tudi produkcija ni epska, saj moštva ostajajo majhna. To se sklada s filozofijo Maegava-sana, ki pravi, da morajo biti igre enostavne, jasne in zabavne.

Treasure so tako antiteza tržniške filozofije, ki želi gromozanske projekte in se ne zadovolji z ničimer manj kot milijonom prodanih kopij. Jih pa podpira solidno število zagrizenih oboževalcev. In to upravičeno.

Gunstar Heroes
1993; mega drive, game gear, X360, PS3, wii; Joker 193, brez ocene
Na Modrem in Rdečem človečku je, da ustavita Zlobneža. Nagrade za zgodbo ta prva Treasurjeva igra ni dobila, za akcijo pač. Med tekom v desno sovražnike streljamo in tepemo, prav pridejo skakalne spretnosti. Vsak odmev dolgčasa preženeta šefovje in množtvo prijemov, od dričanja v vagončkih do metanja kocke.



Ikaruga
2001; dreamcast, gamecube, X360; Joker 117, 86, in Joker 186
Izvrstna top-down streljanka, ki jo uporabljamo kot sinonim za norost Japoncev. Biti moraš namreč res prifuknjen, da prideš skozi vse nivoje in narediš odličen rezultat z menjavanjem barv v dežju krogel (glej osnovni tekst) ter streljanjem nizov capinov iste barve – chainingom, kar je Ikaruga povzela po Silvergunu.



Guardian Heroes
1996; saturn; brez opisa
Kot je za Treasure navada, so sistem v GH povzeli po hodi-v-desno pretepačinah, a mu dodali mnogo – več likov z različnimi orožji, nelinearno cepljenje poti in frpjsko nadgrajevanje. Borilni sistem je istočasno dostopen in globok, 2D-grafika še danes lepa, sovražniki pa nenavadno prefrigani. Legenda.



Gradius V
2004; playstation 2; Joker 135, 88
Serija Gradius ni Treasurjeva, a so razvili njen peti del. Zunanjost je že malo pogrizljal zob časa in inovativnosti je malo, toda dizajn ostaja genialen. Klasični sistem nadgrajevanja ladjice v Gradiusu so uredili tako, da domala vsako nudi samosvojo izkušnjo, medtem ko so valovi sovragov urejeni bleščeče.



Radiant Silvergun
1998; saturn; brez opisa
Z iger v slogu Contre so Treasure preklopili na vsemirske šuterje in njihov prvi je morebiti najelitnejši predstavnik svoje zvrsti. Tu ni nadgrajevanja orožij, marveč imaš vseh sedem na voljo od začetka, nakar jih premišljeno uporabljaš glede na situacijo. Izšel je le na Japonskem in ga na Ebayu tržijo za stotaka.



Astro Boy: Omega Factor
2005; GBA Joker 143, 91
Ta prezrti dragulj na GBAju je skakalna streljanka, ki primeša še malo frpjke in raziskovalne avanturice, saj glavni lik dobiva kveste, čveka z ljudmi in izbira, kam bo šel. Povsod pa sreča klasične treasurjevske elemente: odlično načrtovane boje, domišljijske sovražnike in zahtevo po predanosti.



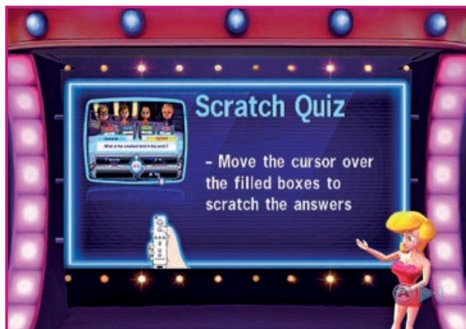
TV SHOW KING 2

Nadaljevanje je v osnovi enako predhodniku, ki ga v J179 nismo odobrili. Tu je isti tečni voditelj, ki ima zdaj nekaj več vrstic in podporo nove blondinke, ter odgovarjanje na vprašanja je še vedno enako. To pomeni, da imate petnajst sekund časa, da z daljincem pritisnete na pravi odgovor. Spet se lahko pomerijo štirje igralci, če jih ni toliko, pa prazna mesta zasede umetna pamet. Toda vprašanj je zdaj osem tisoč, kar je proti izvirniku s tremi tisočaki veliko. Prav tako je na voljo več kategorij, nove pitalice pa lahko zastonj vlačimo s spleta. Več je tudi slikovnih ugank, ki pestrijo vzdušje. Nadalje lahko tvorite lastna vprašanja in jih pošiljate na strežnik, tako kot v Buzzu. Žal brez slik, in jih ne kontrolirajo pretirano, zato sem zapazil med njimi kar nekaj cvetk.



● Tovrstne igre so najbolj uživantske, če se ljudeki merijo v živo. Internet je izhod v sili.

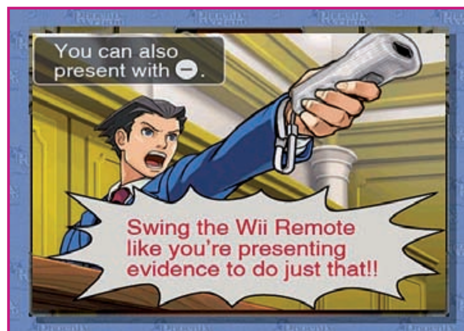
Da bi še bolj razbili monotonijo, se je obveznemu sukanju kolesa sreče in bonusnim vprašanjem pridružilo tekmovanje za kovčke z denarjem. Prav tako je moč določati število krogov in težavnost vprašanj, dočim si za uspešnost nagrajen z novimi katedri in seznamom dosežkov, ki se vodi za vsakega igralca posebej. Če k temu dodam ceno, ki je na WiiWare ostala pri 1000 točkah, in dejstvo, da je bore malo odvisnega od sreče, bi bilo našteto dovolj, da bi bil s špilom zadovoljen. A glavnega aduta sploh še nisem omenil. King 2 namreč podpira spletno večigralstvo. Lahko se pomerite proti prijateljem, če vpišete njihove kode, ali se povežete z neznanci. Za vsak način in težavnost obstajajo lestvice. Je pa malce tečno, da moraš pri naključnem parjenju čakati soigralce, ki pridejo od bogvekod. Bolje bi bilo imeti avlo, v kateri bi se pridružil že obstoječim igram.
Gotovo bi lahko kaj postorili še bolje, toda avtorji so naredili dovolj, da je Kralj kvizov postal kralj kvizov na wiiju. ***Quattro***
Gameloft ● wii ● 10 EUR



● Praskanje odgovorov, pokanje balončkov in iskanje z lučjo v kviziranje dajejo pestrost. Prav je tako, ni čisto vse v znanju.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Phoenix Wright je zvezda interaktivnih animejev o sodnih procesih. Kakor se formulacija sliši hecno, je z igralnega vidika super. Liki so neznosno simpatični in zgodbe samurajsko odštekane. Serija se je pričela na GBAju in nato z manjšimi izboljšavami migrirala na DS, kjer cveti še danes. Opis odličnega petega dela, kjer kraljuje božanski tožilec Edgeworth, smo priobčili v Jokerju 201.



● Kako tožilstvu metati v fris dokaze, kaže menda edina nepikslasta sličica v igri.

Ob tej priložnosti ni slaba zamisel, da prejšnje špile kot kake mesečne epizodnice poizdajo za wii. Zgodba se med njimi namreč nadaljuje in ker te igre niso preveč razširjene, je podlaga za novince koristna. V spletni štacuni WiiWare so na voljo prvi trije deli, torej Ace Attorney, Justice for all in Trials & Tribulations. Cena ni težava, saj za 10 evrov po komadu dobiš še in še igranja. Večja nesreča tiči v tem, da je porte delal cvet lenuhov. Namesto da bi sledili zgledu Trauma Centra, segli po visoki ločljivosti in izkoristili wiijeve posebnosti, so z ročnih konzolic prepisali čisto vse. Tako na velikem zaslonu buljiš v pikslaste diapozitive, ob čemer si zrkla režejo žile. Da je žalitev še hujša, sličice ne segajo do robov, temveč mežikajo iz grdega okvirja.
Razočaranja ob češki podobi še ni konec, saj je izvedba tudi drugače pod kritiko. Zakaj pri pregledovanju prizorišč ne moreš kazati z daljincem, bi vedel samo Gumshoe. Namesto tega si kazalček prisiljen premikati s križcem, ki niti z mrdljajem ne nakaže, kje bi se utegnilo skrivati kaj pomembnega. Dvogovori ostajajo nekajvrstični in listanje besedne solate je nepotrebna muka. Glede kontrol sta edini večji razliki glede na dlančno drkalico v tem, da med zaslišanji ne kričiš v mikrofon ter da dokaze kažeš s polsmiselnimi zamahi daljinca. In kot da zanič grafika ter nadzor nista dovolj, stori korak nazaj tudi vsebina. Izvirna igra je ime-



● Sodniške obravnave se izmenjavajo z vohljanji po krajih zločinov. Gledaš jih iz prve osebe in po njih drsiš s pregledovalnim merkom.



● Kul bi bilo, če bi posneli glasove in s tem likom dali še več globine. Sploh Edgeworthu.

la na DSu dodaten, peti primer, ki ga je tukaj treba dokupiti. Neverjetno.
Saj ne rečem, pod temi nerazumljivimi odločitvami tiči zdravo srce. Težava je v tem, da smo se mnogi ob njem že pogreli in tedanje šibkosti vzeli za nujno zlo prenosnosti. Na wiiju tega opravičila ni, zato je takšno diletantstvo res težko gledati. ***Navi***
Nintendo ● wii ● 10 EUR

BATMAN: ARKHAM ASYLUM GOTY EDITION

Igram torej zopet Batmana, enega najboljših špilov lanskega leta in verjetno najboljšo stripovsko licenčnico vseh časov. Septembra 2009 je dobila visokih 89 na rovaš impresivnega spoja tepežkanja, raziskovanja, detektivstva in solidne zgodbe, ki je spremljala Batmanovo ubadanje z Jokerjem v arkhamski norišnici. Predvsem pa takega občutka, da si resnično v koži ljubega superjunaka, še nismo doživeli. V Arkham Asylumu Šišmiša na trenutke nismo več *igrali*, temveč smo on *postali*.



● Mirno ždenje pod stropom in potem spust na talnega sovražnika je eden osrednjih čarov igre.

Človek bi rekel, da bo to še bolj držalo za edicijo Game of the Year, saj je njen temelj stereoskopski prikaz na podlagi konfekcijske tehnologije Triloviz. Za to ne potrebuješ 3D-televizorja ali polarizacijskih špeglov, kajti v šatuljici dobiš dvoje kartonskih očal z rdečo in modro lečo. Prav takih, kot smo jih mi priložili dvestoti cifri, da ste lahko nago babo doživeli v vsej njeni ... oblosti. Igro lahko poženeš tudi brez 3D-učinkov, če te motijo ali se ti ne zdijo dovolj impresivni. In, roko na srce, globinskost ni razlog za nakup. Saj je fino, da vmesnik, Batman in nekateri liki stopijo z zaslona. Vendar je učinek kozmetičen, ostrina se izgublja in barve so manj žive. Menim, da efekt ni vreden izgube kakovosti.
Dobro, če Batmana nimaš in se ti vsebina sliši slastna, le dobodi GOTY Edition. Novo na ploščku tržijo



● Edicija GOTY ne spreminja niti zgodbe, ki je na nivoju enostavnih stripov in ne sega v odraslost novih filmov o Temnem vitezu.

za ugodnih 45 evrov. Ako si ga že lastiš oziroma rabljenega dobiš za bakšiš, pa 3D ni bistven. Tudi zato, ker je igra drugače enaka kot normalna edicija. Edina razlika poleg stereoskopije je vključitev štirih dodatnih pretepaško-skrivalnih izzivov (Crime Alley, Insane Night, Prey in the Darkness, Villain Challenge Map), ki jih je treba sicer dokupiti v spletni štacuni. Dva od teh sta itak zastonj, za druga dva pa boš dal pet evrov. Odklenjeni so spočetka in jih je fino preigrati, vendar niso nič pretresljivega. Aja, pa tisti, ki se je odločil, da shranjeni položaji iz normalne verzije v GOTY ne delujejo, je idiot. ***Sneti***

Eidos ● PS3 / X360 / PC ● 45 EUR

METAL SLUG XX

Že po končani prvi seansi z novim Metal Slugom, ki je končno prilezel na Xbox Live Arcade, sem se počutil čudno. Par virtualnih žetonov kasneje se mi je pred očmi kot duh svareče preteklosti pojavilo Snetijevo bentenje nad pohlepnostjo založniških hiš. Zakaj? Metal Slug XX ni nič drugega kot konverzija PSP-rimejka, ki je inačica dobro leto starega Metal Sluga 7 z DSa. Ta si je v Jokerju 186 priboril ne prav impresivno oceno 69, ampak tam je imelo vse skupaj še nek smisel. Zdaj ga nima več.



● Liki se tako kot v šestici znova razlikujejo po lastnostih. Eni imajo v varžetih več granat, drugi privzeto tovorijo ekstra krepelo.

Če še niste slišali za Železnega polža, si na hitro oglejmo glavne točke. Gre za číslano serijo iger teci-in-streljaj, kjer se kot hecen vojaček ali vojakinja v humorno risankastem 2D-svetu prebijaš skozi horde nasprotnikov z rabo različnih krepel. Sovragi prihajajo v raznih oblikah in znajo upravljati s težko mašinerijo, kot so tanki in roboti. Ta je na trenutke dostopna tudi nam in po njej je serija dobila ime.
Kaj iz te šablone sili v Dvojnem iksu? Zlasti pomanjkanje navdiha. Gre namreč za tisto sorto površne copy/pašte, ko se pri prenosu izgubi važna vsebina. Kjer je preminuli SNK inoviral in pravljičaril, od mrtvih obujeni SNK Playmore le še kopiči in reproducira. Ozadja so votla, dizajn stopenj in valovi sovragov pa tako nenavdihnjen, da se ti milo stori. Posebej če si vajen starih Metal Slugov. XX je sicer še vedno težek, kar je zaščitni znak niza. Ampak na zoprn, nefer način. Težave nastajajo predvsem zaradi situacije, ki jo špil obožuje: naenkrat nas obkroži veliko sovragov, ki streljajo na naš zadnji položaj. Ti pa se ogibaj v tej vsesplošni gužvi. Če se nam pri tem zazdi, da je bilo v prejšnjih delih podobno, hitro ugotovimo, da se je tam



● Pričujoča stopnja je tipičen primer slabega dizajna. Nadzor nad robotom je precej kilav, špil pa kljub temu zahteva absolutno natančnost.

okoliščinam navkljub zmeraj dalo najti vsaj en izhod iz zagate. Tu pa ga dostikrat ni. Sploh. Pohvaliti gre le šefe, ki v primerjavi z ostalo vsebino delujejo kot vihar svežih prijemov in se ne izneverijo tradiciji kul zaključnih bojev, značilnih za serijo.
Zakaj je potem prenosna verzija dobila relativno visoko oceno? Ker je imela kot žepna inačica Metal Sluga nek namen – drugače ga na poti nisi mogel igrati. A ko tak špil pride v sobno ligo, se spremenijo tudi pogoji gledanja skozi prste. Sedem stopenj s cepljenjem poti, tri težavnosti, neomejeno število nadaljevanj, ločeni izzivi, ki dosti podaljšajo izkušnjo, sodelovalno igranje za dva na eni konzoli ali po spletu (tega izvirnik za DS ni imel) in spletne lestvice so zgolj lepo zveneče tehnikalije, ki ne zakrijejo dejstva, da je tole izvedenko gnal pohlep. Ej, zanjo hočejo debelih petnajst evrov! Pustite jo pri miru in takisto na Xbox Live Arcade ubodite neprimerno boljši Metal Slug 3. ***Misfit***

SNK Playmore ● xbox 360 ● 15 EUR

RAYSTORM HD

Špil, ki ga kupiš na Xbox Live Arcade, je predelava avtomata izpred štirinajstih let. Kljub trirazsežni grafiki spada med starošolske, od zgoraj gledane streljačine (shootemupe), kjer z izbrano ladjico pokamo sovrage in švigamo med nevarnostmi. Nič novega, torej? Da in ne.
Na razpolago sta dve vrsti šmajsanja: primarni ogenj daje standardno rešetalo oziroma laser, dočim ima sekundarno sledilne sposobnosti in uporablja poseben merek za zaklep tarče. S prvim lahko streljamo samo na nasprotnike, ki so v isti 'ravnini' kot mi, medtem ko z drugim dosežemo vse. Dogajanje namreč ni omejeno na eno plast, saj so nebodijihtreba na vseh koncih: pred nami, za nami, pod nami ... Šele z uporabo lock-ona jih obdržimo pod nadzorom.



● Čeprav začnemo nad urbanim okolišem, akcija doživi vrhunec v vesolju. Le kje drugje?

Dobro odmerjeno uletavanje neprijateljev gre z roko v roki s prefinjenostjo točkovalnega sistema, špil pa je dokaj zafrknjen že na najlažji težavnosti od osmih (!), a pri tem ostaja pravičen. Na koncu vsake stopnje čaka borba z obveznim šefom, ki ti zna dvigniti pritisk. Dolžina igranja je takenako primerna zvrsti, se pravi pol urice do zaključnih napisov. Je treba poudariti, da se hec skriva v vnovičnih skozihodih, študiranju vzorcev in točkovnih rekordih?
Žalosti pa cenenost ostalega. Že res, da je igra osvežena z novimi teksturami in bolj dodelanimi ozadji ter da dobimo modus extra. Tu se spremenijo barvna paleta, valovi sovragov in nabor šefov. V bistvu gre za izpopolnjeno inačico, podobno kot to počne Cave s svojimi verzijami Black Label. Kar je dobro. A razen spletnih lestvic in dosežkov ne najdemo ničesar, česar bi ne imela že prastara domača verzija za playstation 1. Prav tako manjka sodelovalni način za dva po spletu, saj je prisotno le tovrstno udejstvovanje za enim xboxom, cena je kar malo visoka in špil je v končni fazi vseeno star. Kar je slabo.



● Škoda, da je Taito sforsiral širokozaslonski prikaz in pri tem samo raztegnil sliko 4 : 3.

Toda nakup Raystorma HD vseeno ni brca v temo. Igralnost je solidna in novi izgled ni od muh. Za ljubitelje šuterjev bo tole pravšnja zabava, čeprav nebistvena. ***Misfit***

Taito ● xbox 360 ● 15 EUR

POKEMON HEARTGOLD / SOULSILVER

Zavedam se, da niz lahkotnih frpjk Pokemon temelji na dolgoletnem in množicam privlačnem izročilu, ki veli zlasti eno. Skozi mnoge bitke zbrati številne cortkane žepne pošastke (pocket monster – pokemon) in z vlaganjem izkušenj iz bojevanja podpreti njihov razvoj. Tako si naposled lastiš do neke mere samosvoj živalski vrt bitij, ki kljub istim imenom niso enaka prijateljevim, ker so evolvirala v skladu s tvojim početjem. Vse to mi je kristalno jasno, tako kot dejstvo, da otrokom in mlajšim najstnikom strašno dogaja zbirateljska plat. Mantro 'Gotta catch 'em all!' številni vzamejo zelo resno, nakar cele dneve lazijo po visoki travi, lovijo monstrumčiče in jih digitalno izmenjavajo s prijateljčki.

Tudi mene je pokemanija že zgrabila. Če prav pomnim, zelo kmalu po lansiranju v ZDA in Evropi malo pred prelomom tisočletja. A me je tudi izpustila, ko sem dobro premislil o tem, kaj počnem, in ugotovil žalostno dejstvo. Nam-



Večigralstvo in izmenjava pošastkov sta skozi hi-tech odskočišče mogoča tako po lokalnem wi-fiju kot po spletu.



Vsebina ni docela enaka kot v izvirnem Goldu/Silverju. Dodane so igrice, ki obsegajo norenje proti cilju ...

reč to, da so igre Pokemon huda srkala časa, ki te vse preveč zaposlujejo z enoličnimi, lahkimi poteznimi bitkami, v katere ni treba vložili ničesar razen izbiranja samoumevnih menijskih opcij. Dokler nimaš pravega življenja z odgovornostmi, ko ti čas še ni dragocen in si lahko privoščiš, da vržeš cele popoldneve vnemar, gre. Potem pa tovrsten grind okuži nesmiselnost. Recimo tegale v Pokemon HeartGold in SoulSilver.

Ne rečem, osnova je simpatična. Si desetletni lovec na pošastke v pravljični otroški deželi, ki jo v slogu 16-bitniških frpjk gledaš od zgoraj. Začneš v vasici, polni hecnih ljudi, nakar se odpraviš na širni kvest, na katerem te čaka niz izvežbanih pokemonskih trenerjev. Če jih želiš premagati, si moraš omisliti kupek pošastkov in jih izuriti po svojih željah. Vseh je 493, kar pomeni, da boš zadevo z zbirateljskega stališča končal, ko boš romal v penzijo. A recimo, da nisi nori kolektor, marveč pretežno normalen igralec, ki malo že zbira, povečini pa ga zanimata raziskovanje in bojevanje. Prvo je čisto simpatično, saj se dežela kmalu razpre. Dasi je zgodba tenka, uživaš v številnih humornih dialogih z nenavadnimi osebami v vaseh in divjini.

Če obvladaš angleščino, seveda. Takisto so kul številne mini igre, stranski kvesti in nalinijsko menjavanje pokemonov ter bojevanje z ruljo z vsega sveta po wi-fiju. Za manj kritične stare ljubitelje zna biti privlačno dejstvo, da sta HeartGold in SoulSilver, ki se sicer razlikujeta le po nekih šestnajstih monstrumčkih, rimejka Pokemonov Gold in Silver z game boya color iz leta 2000. Z boljšo grafiko in dobrotami, kot so omenjene mini igre in hardverska napravica po imenu pokewalker. V okroglo zadevico, ki jo dobiš v škatli z igro, naložiš poljubnega pokemončka, nakar s hojo nabiraš izkušnje zanj. Malo afnasto glede na to, da gre hitreje s tepežem, vzdušno pa je.

Druga ključna draž HeartGolda in SoulSilverja je boj, in tu vidim ključni problem. Po eni strani so potezne bitke fine. Na eni strani ločenega zaslončka se znajde ena od tvojih beštijic in jame na podlagi ukazov iz menijev tepsti sovražnika na drugi strani, se pred njim braniti, uporabljati robo iz nahrbtnika in tako dalje. Bistvo je v natezanju papir – škarje – kamen, kjer so določeni pokemoni močni proti drugim tako po naravnih danostih kot veščinah, ki jih uporabiš.



... in besno obmetavanje s snežnimi kepami. Deset jih je in zvečine jih nadzoruješ z DSovim perescem.



Pokewalker je okrogla ploščica velikosti manjše rolice selotejpa, ki spomni na dreamcastov VMU. Beleži tresljaje in pokemonom daje izkušnje.

Teh ni neskončno, saj se moraš pri evolviranju pokemona odločiti, katero staro sposobnost boš zavrgel na račun nove. Če sploh kako. Tudi kaka enostavnejša miselna uganka ti prekriža pot. Ne kritiziram niti splošne globine, saj sčasoma postane kar impresivna, sploh v šefovskih srečanjih. Capini s sabo tovorijo vse več pokemonov in jih menjavajo sredi fajta, na kar si se primoran odzivati. In obratno. Umetna pamet ni ravno vrhunska, ni pa lesena, da bi jo kar tako okrog prinašal.

Večja težava je v postopku, da prideš do teh kul obračunov, saj te med njimi čaka na stotine duhamornih, skorajda tlačansko enoličnih srečanj s sovražniki. Nanje naletavaš naključno, saj v retro maniri niso vidni na zaslonu. Deset korakov, fajt, deset korakov, fajt, deset korakov, fajt. V njem pa attack, attack, attack, zmaga. In tako petdesetkrat in več, dokler ne pride nekdo, kjer moraš uporabiti še nekaj drugega. Špil traja na desetine ur, a večina teh je dolgočasnih, za nameček pa v primerjavi z novejšimi deli serije Pokemon ne najbolj naprednih, saj sta HeartGold in SoulSilver hvalnici retro nostalgiji. Igral sem na sekretu, za mizo, na kavču, na klopci, v avtu in spet na sekretu, toda le redkokdaj s polno pozornostjo in več kot s polovico očes. Najbrž bi moral biti mlajši, da se ne bi sekiral ob takem odtekanju časa. Ali se preseliti v 1998. **70** ***Sneti***

Nintendo ● DS

FREEKSCAPE: ESCAPE FROM HELL

Glavno vlogo v tej miselni platformščini ima dobrosrčni demon Freek. Življenje v peklu mu ni pogodu, zato stalno sanjari o nebesih in druženju z dobrimi fanti tam zgoraj. Nekega dne ob pospravljanju ropotarnice naleti na sveti trizob, ki si ga prisvoji in se odloči rešiti spon podzemlja.



Hudiček v sobanah naleti na oltarje v lastni podobi, ki delujejo kot nadaljevalne točke. Če umreš, te Freekscape obudi ob zadnjem obiskanem.



Končanje misije odklene še hitrostni skozihod (speedrun). Možno je doseči hiter in 'freekast' čas, a sta oba bolj nedosegljiva. Sploh slednji je smeh.

Pot ga vodi skozi petnajst soban, razporejenih po zemljevidu v stilu Super Maria 3. Akcijo spremljamo v pogledu od strani in ker je prikupni zlodej dobrega srca, je občutljiv na lavo ter padce s ploščadi. Poleg klasičnega skoka mu je v veliko pomoč trizob, s katerim nabode prebivalce in tako uporabi njihovo posebno moč, s čimer spomni na Kirby Super Star Ultra. Če nabode želvo, se trizob spremeni v skakalno palico. V primeru, da nabode pujsa, lahko z njim razbija kamnita vrata. Ko Freek žival odloži, je razhudena in podvoji moč lastne sposobnosti. Tako lahko z želvo skočiš više, dočim te pujs s trkom vrže čez zaslon. Kasneje spoznaš vedno več čudežnih prebivalcev in možnosti, kako jih uporabiti. Pravilna raba beštij na tleh ali na trizobu je ključna za premagovanje preprek in napredovanje. Težavnost zagonetk se viša, medtem ko so skrivnosti v obliki dodatnih soban in feferonov ostudno težko dosegljive. Vendar življenja niso omejena, tako da je možno eksperimentirati, dokler ti živci pustijo.
Kljub luštni in barviti grafiki, ki sovrage in okolico navzlic stranskemu pogledu izrisuje v treh dimenzijah, pa igra ni najbolj prijazna. Nivoji so zaviti in imajo globino, tako da lahko Freeka sem ter tja pošlješ v ospredje ali ozadje, podobno kot v LittleBigPlanetu. Kombinacija globine in nerodne kamere botruje čudnim padcem. Sploh je to očitno, ko kupčkaš sovrage za most, ki se lahko podre ravno takrat, ko pod sabo nimaš trde podlage v eni od perspektiv. Od LBP je Freekscape na žalost podedoval tudi nenatančne skoke. Ker ni občutka teže in s tem natančnih mikro popravkov, znajo biti doskoki pogosto domena sreče.
Motorični izziv gre zato dodobra na rovaš problematičnega nadzora. Je pa res, da to le ni tako utrujajoče, saj je špil na splošno kar zabaven, poleg skakanja nudi vznemirjenje sivim celicam in je naphan s humorjem. Povrhu ga v Playstation Storu, kjer sodi med Minije, kupiš za pet evrov, kar ni veliko, in ga poganjaš tako na PSPju kot PS3. **76**
Raveer
Creat ● PSP / PS3

INFINITE SPACE

Po napovedih sodeč je Infinite Space deloval kot epska vesoljska opera, slična Mass Effectu, prirejena azijskemu okusu in zapakirana v lično obliko za DS. Poleg tega poskuša biti še interaktivni roman, japonsko igranje domišljijskih vlog in za dobro merico še kanček strategije. Na prvem mestu je štorija o fantiču Yuriju, ki si neznansko želi pobegniti z rodnega planeta, a poleti so prepovedani. No, fante s pomočjo prsate vesoljske kavbojke vseeno odleti v brezmejno črnino, s sabo pa vzame le dragoceno kocko. Pobeg ne ostane neopažen in planetarni šerif ga postavi pred ultimat: vrni se, sicer ti razdevičimo sestro! (Saj ne.) Jure uvidi, da ni druge poti, kot si omisliti bojno plovilo in pravico doseči z laserji. Pred njim je vendar vse vesolje!
Ustrezno močna zgodbovna podlaga je predstavljena skozi animirane sekvence in kup dialogov ter tako precej sorodna podajanju štorij o določenem odvetniku. Besedila je ogromno in vsak lik, ki ti prekriža pot, ima kaj povedati. Ali pa ti celo zada nalogo, s katero prislužiš cekin. Tako letaš od planeta do planeta ter od sistema do sistema po zvezdni karti, iščeš osebe, ki ti kveste dajejo, so njihov cilj ali bi se radi priključili tvoji posadki, vmes pa na ključnih točkah tepeš šefe.
Med frčanjem po uveljavljenih medplanetarnih poteh te naključno napadajo sovražne ladje, katerih premagovanje prinaša izkustvene točke, slavo in denar. Najpomembnejši je slednji, ker omogoča nadgradnjo modulov na ladji, od boljšega orožja, močnejših motorjev in hudejših radarjev prek stacionarja in prostora za posadko do skladišč. Vsak modul izboljša statistike plovila in daje prednost v boju. Prav tako lahko dokupiš nove ladje in jih v boj naenkrat popelješ kar devet, saj ognjene moči ni nikoli preveč. Ne modulov ne raket pa si ni moč omisliti, če prej zanje ne kupiš načrtov, kar je še en izgovor za brskanje po vsemirju.



Bojevanje je ena redkih plati igre, ki uporablja oba zaslona. Izid spremljaš v (ponavljajočih se) 3D-animacijah. No, vsaj po barvi ščita vidiš, koliko akcijskih toč ima nasprotnik.

Že pokemonasto nakupovanje in opremljanje prevoznih sredstev bi lahko bilo samostojna igra. Morda ravno zato najkrajšo v zmesi potegne bojevanje. V boju se ladji polni akcijska črta, ki sprva omogoča tri dejanja: izmik, običajen napad in salvo. Normalen napad pobere dve tretjini črte in skoraj vedno zadene. Salva vzame celo črto in je močnejša, a se ji je moč izmakniti, kar pokuri tretjino akcijske zaloge. Da se špil ne bi prelevil v enostavno igro škarij, papirja in kamna, imaš možnost, da se nasprotnim plovilom približaš in jih tako spraviš v domet vseh orožij, s čimer pa se seveda ogroziš tudi sam, ali zbežiš na varno razdaljo in si tam obnoviš akcijske točke. Na hitrost njihovega obnavljanja med drugim vpliva utrujenost posadke in če te nepridiprav zaloti sredi dolgega poleta, v boju skorajda nimaš šans. Ko se malo nabildaš, se ti odprejo nove napadalne opcije, recimo izkrcanje na nasprotno plovilo, čemur sledi neakcijski boj mož na moža, ali pošiljanje hitrih lovcev iz nedrij rušilcev.
Tepež se sliši pester, a v praksi se izkaže, da ni bistvena taktika, marveč pocarsko ugibanje, kaj bo naredil nasprotnik, in raba vsaj enega preizkušenega recepta. Pot do zmage je običajno taka, da ostaneš na varni razdalji, dokler se črta ne napolni, nakar z vklopljenim izmikanjem planeš proti nasprotniku. Potem ga zasuješ s salvo, preden se mu energija obnovi, in znova je čas za umik. Stoodstotna ta metoda ni, a je zanesljiva na dolgi rok. Zato se spopadov kmalu naveličaš, vendar se moraš redno boriti za priliv izkušenj in cekina.
Podobno nerodno se godi človečkom, ki se pridružijo posadki. Vsakemu lahko določiš mesto v posadki glede na njegove statistike. Nekdo se bo obnesel kot navigator, drugi kot zdravnik in tretji kot topničar. Z izkušnjami pridobijo tudi do dve specialki, a te lahko izkoristiš samo, če osebo postaviš na položaj kapitana ene do ladij v floti. Sistem je sicer zamišljen pametno, a se razvije šele pozno v igri, ko imaš posadke na pretek. Prej itak samo polniš prosta mesta na prvi ladji z vsem, kar dobiš.
Težava Neskončnega vesolja je zlasti v tem, da skuša biti preveč stvari naenkrat, zaradi česar začne pokati po šivih. Kvesti recimo nimajo dnevnika in vse moraš držati v glavi ali si pisati na list, ker drugače pozabiš, kateri gostilničar ti je dal paket za Janeza in kam ga moraš odnesti. Nakar blodiš od krčme do krčme in se počutiš kot tepec, ko desetič bereš iste odgovore na ista vprašanja. Še huje: včasih se zgodi, da sredi igre obstaneš, ker si menil, da ti je nekdo že trikrat povedal vse, v resnici pa v več dialogih iz neznanega razloga ni izrekel ključnega stavka. Ravno zato znajo biti prve ure mukotrpne. Hkrati je treba povedati, da se situacija popravi. A še kasneje motivacija spet upade prav na račun tega, da je podatkov preveč za eno glavo, špil se pa prav nič ne potrudi, da bi ti situacijo olajšal. Da je notri nebula Triglav, je slaba tolažba. **72** ***Quattro***
Sega ● DS

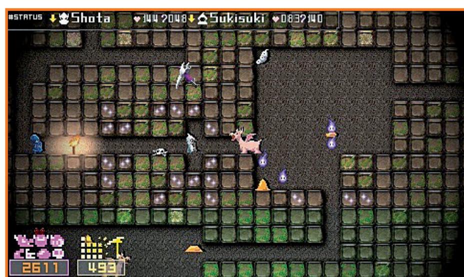


Ladje imajo kup statistik in vse so kao pomembne. Avtorjem očitno ni jasno, da je manj včasih bolje. Igram vesoljsko frpjko, ne računovodske simulacije!

WHAT DID I DO TO DESERVE THIS, MY LORD!? 2

Veliko, VELIKO premalo je iger, v katerih bi nastopali kot negativec. Zadosti imamo čistunskih junakov, radi bi bili zlobni gospodarji, ki klofutajo podložnike in kolinijo heroje! Dungeon Keeper, Evil Genius in Overlord so sicer trije primeri, a vodnjak črnine se nato hitro izčrpa. Plava pa po njem še ena zanimiva, čeprav pokvečena ribica – What Did I Do To Deserve This, My Lord!? 2. Oziroma, naj bo Lord 2, ker nisem plačan od vrstice.

Lord 2 nadaljuje koncept iz slično smešno imenovanega prvenca Holy Invasion of Privacy Badman!, ki ga v odklenljivi obliki dobiš na UMD-izdaji Lorda. Tržijo tudi cenejšo spletno inačico za 15 evrov v Playstation Storu, ki Badmana nima. V vsakem primeru nastopiš kot Bog Uničenja, ki ga na pomoč pokliče gospodar ječe. Tega oblegajo dobričinske tečnobe in s tabo za krmilom se jih bo enkrat za vselej znebil. Kljub veličastnemu nazivu pa nimaš domala nobenih moči. Držiš le za kramp, s katerim enega za drugim v ravnih črtah odstranjuješ kvadratno kamenje, iz katerega so narejene stopnje. Te so povsem dvorazsežne, opazuješ jih iz ptičje perspektive in se začno pod tlemi ter segajo daleč v Zemljine nedrji, pa tudi levo in desno.



Kdor je njega dni igral Dungeon Keeperja, bo vesel zlobnjaškega koncepta, a razočaran nad revšejasto izvedbo. Saj sam vidiš, kako špartanski je špil.

V čem je potem finta, če prinčadi ne moreš kopati lukenj, je pomakati v vrelo olje in je dajati na natezalnico? V tem, da deluješ kot nadzornik miniaturnega ekosistema v temnici. Iz s krampom razbitega bloka, ki ni poraščen z mahovjem ali kako drugače označen, se ne izleže nič. V nasprotnem primeru pa iz označenega prileze določeno bitje. Najbolj običajno je sluzko, ki se množi, prenaša hranila na naslednje skale in deluje kot futer za višjo obliko življenja, omnome. Ti so potem hrana močnejšim kreaturam, na primer mečevalskim kuščarjevcem, in tako dalje do zmajev. Vsaka beštija ima lasten nabor vzorcev obnašanja in razploda, v grobem pa velja hierarhija, kjer močnejši žro šibkejše. Na tebi je, da kamenje odstranjuješ dovolj hitro ter spretno, da držiš populacijo v ravnotežju, daješ zalegi dovolj življenjskega prostora in ter omogočaš njen razvoj v višje oblike. Če teh ni, bo junak poklal vse na poti in gospodarja temnice za kačji jezik odvlekel na površje. Fail.



Veliko večino zaslona zasede podzemlje, medtem ko je zgoraj hiška, do katere po izteku časa prišiba heroj in vstopi v tvoje temne sobane. Mrš!

Uspeh predvsem zahteva veliko mikroupravljanja, včasih do te mere, da mejo med zmago in pogubo pomeni nekaj (ne)razbitih blokov. Časovne omejitve, preden vrata odpro heroji, so ostre, zato si stalno pod pritiskom, igranje pa zahteva hitre prste in veliko premišljanja. Sluzkoti za učinkovito množenje in prenašanje hranil na naslednje bloke recimo zahtevajo majhna območja v obliki črk O, T ali H, saj potujejo do zidu in se nato obrnejo. Druge kreature imajo spet svoje zakonitosti. Dobro, da se vmes sproščeno režiš ob posrečenem retro humorju, ki z zafrkancijo na račun žanra osmisli osembitniško podobo. Tako špil tvori osem področij z nelinearno nanizanimi tutoriali in izzivi (misijami), ki jih izbiraš v tekstovnem meniju, ter kupek dodatnih izzivov. Če bi natanko vedel, kaj je treba storiti, je vse skupaj opravljivo v nekaj urah. Vendar še zdaleč ni tako, zato je igralni čas krepko daljši.

Žal tudi na račun nepotrebnih frustracij. Lord 2 je namreč igra z zanimivo zasnovo in dosti taktične globine, ki pa se je nalašč odločila, da bo dostopna le zagrizeni eliti. Učne lekcije so površne, saj koncept ekosistema razložijo jako nespretno, navodila za odprave nejasna, ura morilska, omejena je celo količina udarcev s krampom. Ponavljanja zaradi izteka časa in neizpolnitve vseh pogojev je ogromno – ej, že prva prva misija te poči okrog ušes ne le z enim, ampak dvema težko uresničljivima merila. Ali pa se ti userje in zahtevano opraviš z levo roko, ker so se zvezde slučajno poklopile. Nič nimam proti zahtevnosti, a menim, da bi bil Lord 2 dosti odličnejši z večjo razumljivostjo in normalno težavnostno krivuljo, ki se ne bi začela v stratosferi. Zlasti pa z boljšimi nagradami za trud, bolj razgibanimi misijami, več vsebine in multiplayerjem, ki docela manjka. Tudi v primerjavi s predhodnico ni bistvenih novosti.

Igra je tako kvečjemu nišna kurioziteta za vztrajno hardcore občinstvo, ki se bo mukotrpno prebilo čez nešteto ovir le zato, da bi lahko v neki igri končno postalo negativec. Razumem željo po tem, a spet ne za vsako ceno. **63** ***Sneti***

Nippon-Ichi ● PSP

MONSTERS (PROBABLY) STOLE MY PRINCESS

Za kul imenom se skriva izvirna od strani gledana 2D-ploščadna igra, kjer v vlogi arogantnega vampirja Duka skačeš zgolj v višino. Frajerju je namreč nekdo vdrl v ječo in mu sunil princeso. Po njegovem so to zakrivili pošastki in čeprav nima dokazov, se jih vseeno loti.

Pot ga vodi skozi izvirno oblikovanih pet brlogov, kjer se spoprime s pridaniči, ki tam prebivajo. Po komičnem uvodu začne velikanska pošast bežati proti vrhu sobane in na tebi je, da jo pred ciljem trikrat zadeneš z dvojnim skokom. Krvoses poleg slednjega in navadnega obvlada še odriv od zidu, vse pa je treba spretno, hitro in strateško uporabiti za napredovanje. Srž mehanike leži v višanju kombinacije, ki veleva, da ne smeš dvakrat pristati na isti ploščadi. Višja kot je vrednost kombinacije, hitrejši si in bolj jo bo sovrag nasrkal. Če jo prekineš, še ni vse izgubljeno, le dovolj hitro moraš priti do spodobne cifre, da je sovrag ne popiha predaleč. Seveda si z višjo cifro na koncu deležen večjega števila točk in žlahtnejše trofeje, v primeru osvojitve petih zlatih kipcev pa se odklene šesta, visoka sobana z najbolj pravim šefom.

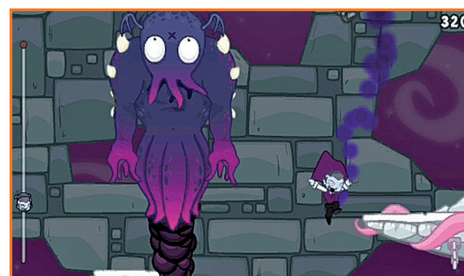
Če si dovolj spreten in nisi obseden z rezultati, lahko kampanjo končaš v četrt ure. Ako ti povprečnost ni dovolj in želiš špil nadvladati, pa se čas eksponentno raztegne. Špil te namreč zasvoji in ga ne moreš odložiti, dokler ne nabiješ kombinacije do vrha in maksimalno ponižaš slehernega sovraga. Obsesija gre lahko tako daleč, da se moraš dotakniti vsakega kamna. Poleg sobane s trofejami in slikanice, ki ju polniš s perfektnimi mimohodi, je na voljo še lov na rekord. Tu moraš v kar osemnajstih scenarijih pred ugonobitvijo sovraga doseči še določeno število točk.

Monsters so lepo dodelani, sploh za naslov iz serije Minis, ki v Playstation Storu stane bore štiri evre in ga lahko poganjaš na PSPju in PS3. Predstavitev, ki obsega flashevsko stripovsko podobo in klasično glasbo, prekaša marsikateri večji naslov, dogajanje pa pestri simpatičen humor, ki se dela norca iz klišejev. Pogoj je seveda, da nisi motorično in smešniško prikrajšan. **85** ***Raveer***

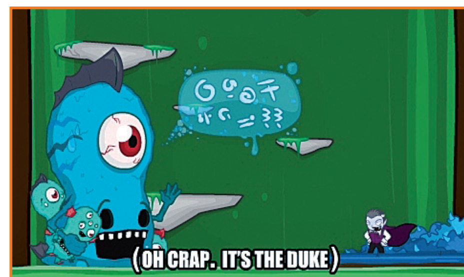
Mediatonic ● PSP / PS3



Pošastki poleg bega obvladajo posebne veščine, ki jih pridoma izkoristijo, če se jim preveč približaš. Tale zna skakati od leve proti desni.



Dvojni skok, ki edini poškoduje sovraga, te pri udarcu praviloma divje odbije. Načrtovanje odriva, da boš imel kar največ možnosti za varen doskok, zahteva kar nekaj naporne in natančne vadbe.



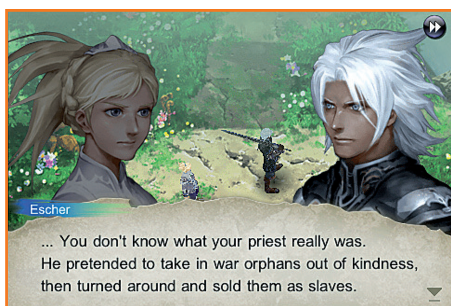
Da so Monsters izpiljen in vsebinsko naphan naslov, priča tudi fakt, da zasedejo sto megabajtov, kar je zgornja meja za špile iz družine Minis. So prva in doslej edina igra, ki ji je to uspelo.

CHAOS RINGS

Čeprav sta iphone in ipod touch preplavljena z enostavnimi špiliči za drobiž, se krepi tudi vrednejša ponudba. Square Enix je nanju pripeljal frpjko po zgledu Final Fantasyja, za katero računa dobrih deset evrov. Zgodba in liki so povsem novi. Štirje pari se znajdejo v areni, kjer se morajo na življenje in smrt boriti med seboj ter s pošastmi, nagrada za zmagovalca pa je večna mladost. Prizorišča so tridimenzionalna in oči roseče lepa, od pomladnega gozda do gora, ognjene zemlje, razsute knjižnice in opustelega mesta. Vtis naredijo tudi mutantske kreature: leteče mante, velikanski krokodili, gorile, volcje, strupeni pajki in padli angeli. Šefi so še za razred mogočnejši in te znajo nemilo zbrcati.



● **Med tekanjem naokoli vidiš le en lik. Zborovanja na sliki so rezervirana za zgodbovne sekvence.**



● **Pari so prisiljeni sodelovati, a to še ne pomeni, da se razumejo. Escher in Musiea se recimo ne.**

Ko raziskuješ deželo, so srečanja z nevidnimi sovražniki naključna, podobno kot pri Pokemonih. Ni pa to tečno, saj je moč obračune izklopiti. Boj je potezni. Ker nadzoruješ dva lika, imaš na izbiro skupinski ali posamični napad. Prvi naredi več škode, a vojščaka bolj izpostavi, saj tudi batine dobivata skupaj. Soliranje je šibkejše, vendar nudi več fleksibilnosti. Čarodej lahko med akcijo kolega zdravi, ga okrepi in podobno. V vse to je vpet sistem kamen-papir-škarje, kjer si zavdajajo naravni elementi: plamen, veter ter voda. Se pa začno pristopi na dolgi rok ponavljati, medtem ko za obvladanje vseh fines domišljenega borilnega sistema ni zares nujno.

S premagovanjem zverin dobivaš njihove gene oziroma čarobne sposobnosti, ki si jih opraš podobno kot opremo. Slednjo kupuješ in prodajaš pri trgovcu v osrednji avli arene. Pred vstopom na bojišče lahko določiš stopnjo sovragov in s tem težavnost. Višja kajpak prinaša več izkušenjskih pik in bogatejšo boro bonusov, skritih v skrinjah. Da vse ni en sam tepež, ima vsako od prizorišč nekaj sob z ugankami. Gre za logičnice s premikanjem blokov, aktivacijo stikal, prižiganjem bakel in podobnim. Reševanje je neobhodno za pridobitev artefaktov, ki odpirajo pot naprej, recimo znižajo ognjeno zaveso.

Odrezavi Escher in nežna Musiea sta prvi par, s katerima se podaš borit. Da njuno zgodbo pripelješ do konca, traja okrog pet ur. Potem se lahko na isto pot odpraviš še z ostalimi tremi pari in s tem odkrivaš nove plasti zgodbe. Kot je pri japonskih frpjkah v navadi, se slednja odvija skozi dvogovore, ki gradijo ozadje in medsebojne odnose. Dobro je, da čvek ni predolgovezen. Ker z vsakim od štirih parov dobiš nov pogled na dogajanje, špil kljub ponavljanju kar vleče. Nasploh so Prstani kaosa zelo dobro prilagojeni žepnemu igranju. Potezni boji ne zahtevajo prstne spretnosti, kar reši iphonove težave z natančnostjo. Shranjevanje je mogoče kadarkoli in omogoča priložnostno igranje po grižljajih. Če zmoreš, saj se mimogrede zamotiš za celo uro. Igra je dovolj dostopna za neizkušene, a hkrati deluje robustno in bo pritegnila tudi veterane. Vse, od zanosne glasbe do navdihnjenih prizorišč, namreč oznanja, da je vse prej kot nedeljska. **85** ***Navi***

Square Enix ● iphone / ipod touch



● **Vojščaka opremiš z orožjem, verižno srajco in draguljem, ki veča srečo ter obrambo. Rane celi čokolada.**





STRIČKI SMO MI



Lego navdušenci se delijo v več sort. Eni vse površine prepredejo z železniškimi tiri, drugi so strojniki in častijo zobnike, spet tretji še niso prerasli ljubezni do dupla. Prav posebna pasma pa so tisti, ki jih od vsega najbolj obsedajo stričkí. Navi je ena od njih.

Mali, rumenokožni možic je ena od Legovih ikon, ki je usidrana globoko v zavest otrok po letih ali srcu. Tako dolgo je že z nami, da se marsikdo niti ne zaveda, kako je bilo treba v Legovih skromnih začetkih prav vse zložiti iz osnovnih gradnikov, vključno z lego ljudmi. Prvi preboj je bil, ko so v sedemdesetih niz gospodinjskih setov homemaker poselile kockave družine s smejočimi glavami in gibljivimi rokami. Te figure so bile veliko večje od možičkov, kakršne poznamo danes. Pravi predhodniki slednjih pa so se pojavili leta 1974. Legu v tistem času ni šlo preveč dobro in je mrzlično iskal načine, kako se spet povzpeti v sedlo. Rešitev se je porodila dizajnerju Jensu Nygaardu Knudsenu. Zamislil si je majhno figuro (minifigure), ki bi hiškam, avtomobilom, ladjicam in vlakom zares vdihnila življenje. Po nešteto urah rezbarjenja je nastal prastriček. Glavo in pokrivala je imel take kot moderni, le da je bil brez potiska in izraza na obrazu. Trup ni imel rok in gibljivih nog, zato je bilo za postavljanje v različne položaje potrebno razdiranje. Ti lutkasti približki so vztrajali do leta 1978, ko so se po več kot petdesetih prototipih končno rodili možiclji, kakršne poznamo danes. Simpatični drobtinčki so kocke dokončno izstrelili med zvezde. Postali so Legova živa, prisrčna maskota in še danes poosebljajo vse ključne elemente teh igrač: sestavljivost, ustvarjalnost, kvaliteto, obilico detajlov, zbirateljstvo in tkanje zgodb. Ker škratki prav v tem času doživljajo trgovinsko renesanso, v Jokerju z veseljem širimo razgledanost o njih.

Razcvet legende

Stričkova osnova se je v več kot tridesetih letih zelo malo spremenila. Gradniki ostajajo enaki: trup z gibljivimi rokami in kleščastimi dlanmi, premične noge ter glava z lasmi ali pokrivalom. Največja, že na prvi pogled vidna razlika je sodobna pisanost potiska in barv. Možiclji so imeli prvih enajst let izključno generične, nevtralne obrazke s pikčastimi očmi in oklepajastim nasmeškom. Gusarji iz 1989 so bili prvi, ki so imeli face bolj okrašene. Kdo se ne spomni rdečebradega kapitana s prevezo ali našobljene lolite? Pri razbojnikih so obenem debitirali specializirani udi: lesena noga in kljuka namesto roke. Takih elementov še danes ne vidimo prav veliko. Kasneje se je moda obraznega okrasja razplamtela in danes je različnih ksihtkov več kot 450. V sodobnih trgovinah sploh ne moreš več kupiti kompleta, v katerem bi imele figurice preprost starinski nasmeh. Obenem imajo manekenčki vse bolj nafrfuljeno garderobo z oblačili. Prav potiskanost viša ceno izdelave, saj je postopek drag in zelo natančen.

Spremembe so v devetdesetih presegle kozmetiko in posegle globlje v možičkovo anatomijo. Leta 1990 je pristrašil v temi svetleči duhec s pregrinjalom, pet let zatem pa odlični okostnjak. Kostko je kasneje doživel verzijo s prenovljenimi rokami, a se je izkazala za manj priljubljeno. Levitve starih klasik so nasploh pogost pojav. Stričkí so svojo pot pričeli v mestni, grajski in vesoljski tematiki, nakar je v prihodnjih desetletjih prihlačalo ničkoliko inačic meščanov (sploh policajev ter gasilcev), vitezov in vesoljcev. Tudi rudarji ter podvodni možje so se rodili več kot enkrat, prav tako so z lanskim letom doživeli lifting kultni piratje. Nekatere serije po drugi strani ostajajo bolj ekskluzivne in neponovljive, recimo nindže in Indijanci s konca devetdesetih. Slednji so bili sploh prvi mali stričkí z rasno opredelitvijo in hkrati prvi, ki so imeli jasno zarisane nosove. Šušlja se, da so s polic izginili prehitro zaradi obtožb o rasni nestrpnosti.



Grad s številko 375 je otvoril srednjeveško tematiko in je eden prvih setov s sodobnimi možički. Vrance in lipicanca si sestavil sam.



Kompleti homemaker so ciljali na deklice, zato so bile figurice za igranje nujne. Tu so se prvič pojavile glave, ki so danes zelo iskane.

Zgodnji človečki so bili negibljivi in brezosebni, narejeni iz štirih kosov. Vrh glave je bil sprva brez luknje. Čep so nato izvotlili, da bi bila nevarnost zadušitve manjša.



Licenčni skok

Kakor je Lego pri snovanju svojih tematik pokazal veliko domišljije, njegova najbolj uspešna serija koренini v tujih, licenčnih zgodbah. 1999 je bilo leto pričetka pohoda kock s tematiko Star Wars. Prav ta je s svojim bogatim svetom Dancem dala svež zagon in postala najuspešnejša Legova serija sploh. Potrebe po novih barvah in elementih so rodile ničkoliko pridobitev in možiclji pri tem niso bili izvzeti. Jar Jar Binks je bil recimo prva figurica s posebej ulito glavo namesto običajne valjaste. Ekstra bučo je imel Yoda, ki je obenem fasal skrajšane noge. Te so kasneje postala stalnica za upodabljanje otrok. Ločena kuriozitета so bili električni možiclji, ki so ob pritisku na glavo prižgali lučko v žarometu. Vojna zvezd je še danes eden temeljev Legove ponudbe, vmes pa so prišle tudi druge licence s specifičnimi figuricami, recimo Batman, Spiderman, SpongeBob SquarePants, Perzijski princ, Indiana Jones in Harry Potter. Najnovejša je linija Toy Story, ki je na področju inovacij zelo močna. Licenčni strički so bili tudi razlog za spremembo nečesa svetega: rumene barve kože. V seriji duplo so različne polti sicer prisotne že dolgo, pri običajnih kockah pa se je premik zgodil šele leta 2004. Tedaj je padla odločitev, da bodo možički po živih osebah ali



Woody in Jessie imata podaljšane roke in noge. Slednje imajo na zadnji strani tri luknje namesto običajnih dveh. Nov je kopitljaček, pa tudi ostali liki imajo posebej oblikovane glave.



Košarkaši niso bili posebni le zaradi žnabljastih friskov. Imeli so tudi vzmetene noge in prirezane dlani, v katere si položil košarkaško žogo. Športnička si nato frcnil in že je streljal na koš.

igralcih upodobljeni v naravni barvi, medtem ko bodo drugi ostali pristno rumeni. Po filmskih setih odtihmal rogovilijo bledoličniki, kar figuricam po mojem mnenju odvzame dobršen del čara. Kar se tiče črncev, velja omeniti še ligo NBA. Tu so možakljevci predstavljali karikaturice resničnih košarkašev.

Lov na kockomože

Vsak navdušenec kmalu ugotovi, da so figurice najbolj dragocen del vsakega kompleta. Stari in redki primerki dosegajo konkretne cene in vojsko pisanih palčkov je res veselje pogledati. Izdali so jih že več kot 4000 in zlasti pestro je dogajanje na področju licenčnih kock. Tu prednjačita Vojna zvezd in Harry Potter, ki letos načrtuje vrnitev. Zbiranje stričkov je priljubljeno, česar se Lego zaveda. Raznolike striclje v komplete nalašč prilaga tako, da mora zagrizen zbiralec pokupiti domala vse škatle. Prav tako je s količino osebic postal precej bolj ohrn. Včasih si dobil v večjih setih osem, deset dušic, dočim danes celo poleg železniške postaje in letališča, kjer bi moralo mrgoleti od plastičnega življa, dobiš uboge tri ali štiri osamelce.

Poleg manipulacije z običajnimi kompleti pa Lego zbiralcem streže tudi bolj zvito, saj mami z izdelki, ki slonijo prav na stričkih. Predlani je štartal z linijo Vintage Minifigure Collection, kjer v škatlicah s prozornim pokrovom bivajo replike priljubljenih likov iz preteklosti, od vesoljcev do Božička. Doslej je izšlo pet škatel s po petimi človečki. Stanejo okrog petnajst evrov, a so žal naprodaj le v specializiranih Legovih trgovinah.

To je tudi razlog, da je sicer dobra ideja širši publiki ostala neznana. A letos so se zamujeno priložnost odločili popraviti in se v zbirateljske vode podati na nov način. Pridobitvi se reče Lego Minifigures, gre pa za niz stricev in tet, namenjenih zbiranju z elementom presenečenja in naključnosti. S tem se zgleduje po sličicah panini in kinder jajcih. Konec maja so zbirateljski legovčki prispeli tudi v slovenske trgovine, kjer radi gnezdijo ob blagajnah. Figurice so posamično zapakirane v vrečke in so cenjene na poštena dva evra. To je evro manj od najmanjših škatlic niza impuls, ki prav tako ciljajo na nenačrtovane nakupe. Različnih je šestnajst in aktualen nabor je raznolik, saj so med njimi klovn,



Tetke so precej zapostavljene, saj so kar osemnajstkrat redkejše od stričkov. V tej zbirateljski škatlici je zgodovinski šopek od zdravnice iz leta 1980 do igralke iz 2002.

Legolandi so tradicionalno meka za pasenje oči na bogato obljudenih stvaritvah. Postavljene so na prostem, zato so izpostavljene vremenu in smetem. Tole je model minhenskega letališča v nemškem lego parku. Še bolj impozanten je stadion Allianz Arena, v katerem se gnete kar 30.000 kockastih ljudekov. Stadion je osvetljen tako kot pravi, tribune pa zaradi vdelanih lučk dajejo vtis bliskavic. Ko to krasoto vidiš v živo, ti vzame dih.

navijačica, zombi in zeleni jager v pajkicah. Sezon bo več in drugih šestnajst prihaja jeseni v modri škatli: mišičasti surfer, oblinasta reševalka iz vode, pantomimik, antični vojak, Mehičan in afro pevec z lenonkami. Nabor je zares zanimiv in po pisanosti spominja na Playmobil, ki Lego glede domiselnih tematik že tradicionalno prekaša. V bodoče navijam za okrepitve na področju medicinskega osebja, recimo kirurge s skalpeli in zobozdravnike z ogledalci.

STRIČKOVO SORODSTVO

Iz lego stricka so se navdihovali številni odvrtki, ki so zaživeli v ločenih serijah. Nobeden iz stranske rodbine sicer ni dosegel priljubljenosti matičnega možiclja, a bera je pestra in gotovo povezana z lepimi spomini. Takšna je nedvomno serija fabuland, ki je vzniknila leta 1980 in kasneje navdihnila tudi animiranko. Tu so se pasle prijazne figurice s prisrčnimi živalskimi glavami. Tri leta zatem je prvo pravo, gibljivo osebico dobila serija kock za malčke duplo. Tu so pred tem kraljevale preproste smejoče lutkice, podobne naprstnikom, novi strici in tete pa so bili večji in varno nerazstavljivi. Obliko so vmes osvežili, a ti jumbo stricki vztrajajo še danes.
Leta 1986 je življenje prodrlo v mehanski svet naprednega technica. V avtomobile in bagre so sedli veliki fantje s kupom sklepov, ki so bili gibljivi na čuda načinov. Na podoben način je Lego oblikoval serijo punčk za dekliško publiko. Leta 1994 so na zabavo prišle frkljice iz serije belville, dve leti zatem pa še bolj barbikaste gospodične iz niza scala. Poleg tkanih oblek so imele slednje lase. Deško občinstvo je v letu 2002 skušal prepričati poenostavljeni Jack Stone s svojimi nekoliko večjimi fantini in deklinami, vendar pri tem ni bil preveč uspešen. A kakor je večina sorodne stričnjadi povečana, je zastopan tudi bonsajski razred. Najnovejša pridobitev so namreč mikrofigurice iz namiznih iger. Ti enodelni pritlikavčki so visoki komaj dva centimetra, a kljub drobnosti prekipevajo od podrobnosti. Raj za kompulzivne zbiralce.
Poleg možičkov so sorodna kategorija specializirane legoidne živali, ki jih je bilo treba poprej sestaviti iz običajnih kock. Prvi kosovno ulit stričkov spremljevalec je bil konj iz leta 1984. Kasneje so sledile mnoge vrste, od severnih medvedov do mant, aligatorjev, zmajev, škorpijonov in opic. Če upoštevamo še dinozavre in licenčne beštije v slogu grifina Žrebokluna, je različnih animalij več kot petdeset.

Death Star je eden najbolj poseljenih kompletov in o njem smo že pisali. Dom nudi kar 24 možicljem, mnoge je najti le v tem setu. Cena je temu primerna, saj denarnici odtegne 420 evrov.

Pri vsem tem je ključno, da so stricki lepo razdrti in niso zlepljeni, navrtani kot obeski za ključe, namagneteni ali kako drugače pohabljeni. To bi jim zbilo domala vso vrednost, saj je velika draž v kombiniranju, sestavljanju in združljivosti z ostalo zbirko kock. Poleg telesnih pritiklin ima vsaka osebica še pripomoček, najsi bo to trobenta, lok, laser, rolka, injekcija ali gorjača. Neredko tudi v dvojniku, če katerega izgubiš.
V vsaki vrečki je kot v kinder jajcih listič s podobicami celotne zbirke, da lahko obkljukaš že pridobljene. Resnici na ljubo pa dvomim, da bo kdo to dejansko počel. Razlogov je več. Čeprav so vrečke navidez enake, je vsaka opremljena s črtno kodo, po kateri se da ugotoviti vsebino. S prenosnim bralnikom ali z aplikacijo na pametnem telefonu, kot je Red Laser na iphonu, je skeniranje kod otročje lahko. Bolj kmečki način ugotavljanja vsebine je otipavanje. Še en žebelj v krsti naključnosti je pakiranje. Vrečke so zložene v škatlah, kamor niso nametane brez reda, ampak je vsebina natanko določena. V vsaki kišti je prostora za 60 žakeljčkov, od tega po tri 'izvode' vsakega od stričkov ter prgišče dodatnih, recimo potapljačev in nindž. Ker sem kot prava mahnjenka nabavila cel karton, sem med obdukcijo ugotovila še, da je celo sistem zlaganja posameznih vrečk v škatlo daleč od naključnega. Vse navijačice so se ena ob drugi gnetle v desnem prekatu, vsi klovni v levem, jamski možje v sredinskem in podobno. Vse to izniči vznemirjenje ob odpiranju skrivnostnih vrečk, počasnem kupovanju na obroke in izmenjavi s prijatelji. Stricki kot zbirateljska linija s tem izgubijo važen del šarma, čeprav so s cenovnega in tematskega vidika drugače super.

Stričkovi obeti

Prav neverjetno je, koliko živosti premorejo ti mali kosci plastike in v kako različnih vlogah so že nastopali. A kakor dolgo po njej že telovadijo, stricki že dolgo niso omejeni na snovno formo. Ko so na računalniške zaslone skočile prve kocke, so jim možiclji hitro sledili. Eden prvih igralnih likov je bil Pepper Roni v igri Lego Island. Tudi kasneje so se minifigi izkazali kot odlični liki v igrah in animirankah tipa Clutch Powers. To jim je uspelo, ker na svojih ramencih nosijo velik del simpatičnosti in humorja, kamor Lego rad krmari. Premišljeno, saj sta to lastnosti, ki izdelke prodajata in kujeta v srca veliko spretneje, kot bi to zmogel kupček neosebnih gradnikov. Lego je s stricki res zadel žebljico na glavico, saj so se le kocke, spojene z življenjem, lahko razvile v tako priljubljen, široko razumljen in razdelan igračni fenomen.

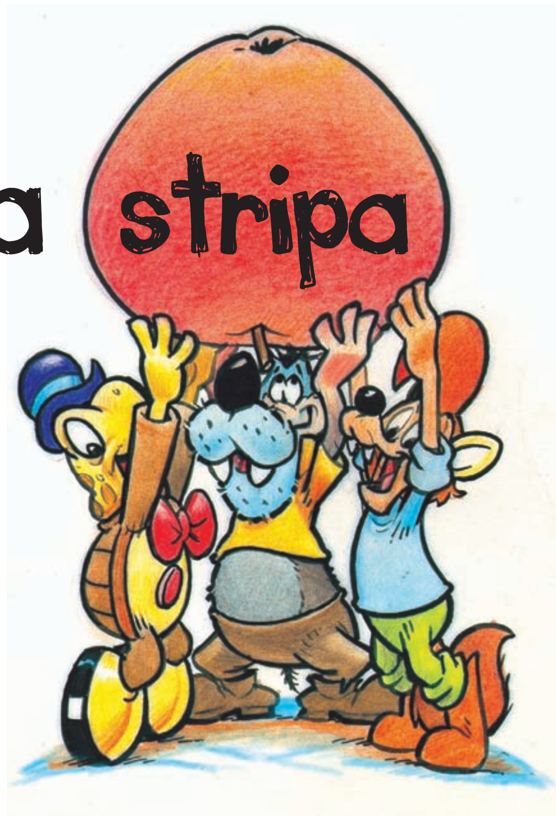
Lego Universe, brezmejno igrišče lego možičkov, dospe pozno poleti, stal bo 40 evrov. Prvi mesec igranja bo zastonj, nato bo mesečna naročnina 10.

No, letos čaka rumenčka največji projekt doslej, saj bo postal zvezda prihajajoče masovščine Lego Universe. Tu bomo iz številnih gradnikov sestavili lastnega kockomoža, s katerim bomo v družbi ljudi z vsega sveta kvestali, načrtovali in skupaj gradili pisan, kockav kozmos. To bo nov korak tako za Lego kot za možiclja samega in igre nasploh. In Lego ne bi bil Lego, če ne bi ob prednaročilu ponujal ekskluzivne figurice!



Namesto izdajalskih vrečk bi morali biti stricki pakirani v identičnih embalažah. Predvsem pa bi jih moralo biti v seriji več in z res naključno razporeditvijo. Puritance bo zmotilo še, da so figurice v celoti izdelane na Kitajskem, tako kot tiste na obeskih za ključe. Vseeno sama nisem dobila občutka cenenosti.

Očak slovenskega stripa



Navi se živo spominja trenutka, ko je v svoje predšolske ročice prvič dobila strip Mikija Mustra. Gladiator jo je v hipu očaral in danes se ji knjižne police šibijo pod težo Mustrovih knjig. V teh dneh se jim je pridružila prva iz nove zbirke. V čast ji je, da se ob tej priložnosti lahko pomeni s človekom, ki je toliko dal Sloveniji in stripu.

Miki Muster pravi, da moraš imeti v življenju sekiro in med, pa sekirati se ne smeš. Ker letos čilo praznuje 85 let, recept očitno kar deluje, čeprav je pri njem v ozadju mnogo več trdega dela kot srečnih naključij. Naš najuspešnejši mož črte se je rodil v Murski Soboti in se je že zgodaj nepovratno zaljubil v risane filme. Doštudiral je kiparstvo, ker je bilo v tistih časih še najbolj povezano z njegovo strastjo do animacije. Kot mladenič zaradi povojnih spon ni mogel k Disneyju čez Lužo, zato je stripovsko in animacijsko kariero kot samorastnik spočel doma. Začenši z letom 1952 je ustvaril več kot štirideset oblačkastih dogodivščin o lisjaku Zvitorepcu, volku Lakotniku in želvaku Trdonji, ki so sprva izhajale po delih v časopisju. Pot ga je nato vodila v Nemčijo, kjer se je z gibljivimi sličicami plodno ukvarjal vse do leta 1990. Danes živi in dela v Ljubljani.

Še danes vse ustvarjate ročno ali si morda kaj pomagate z računalnikom?
Rišem s čopičem, na papir. Stari stripi so bili še s peresom, takrat čopičev še ni bilo. Tudi barvam na roke, tako kot se je delalo včasih. Na računalnike se pa nič ne spoznam. Razne knofe pritiskat, to meni ne leži.

S sodobnimi tehnologijami se torej ne razumete preveč?
Ne, jaz živim v srednjem veku. Če kaj rabim, mora priti vnukinja. Telefon je zadnja reč, ki jo vzamem v roke. Pa še ta me zjezi, ko zvoni. Najraje imam mir. No, saj to je bila moja napaka. Konec koncev, jaz sem garal kot norec, vsi drugi pa so fajn zaslužili. (Smeh.) Vsi drugi so, samo tisti, ki riše, ima premalo. Moral bi imeti v življenju enega dobrega menedžerja, ki bi me znal prodajati, pa bi bilo.



Pogovor je potekal v v striparnici Buch. Gospod Muster je prijeten sogovornik, ki smo ga ob tej priložnosti seznanili s čari Ambroževega paberkuuma. Avtor Jokerjevega stripa, Primož Bertoncelj, mi je v intervjuju pred leti povedal, da kot velik vpliv nase šteje ravno Mustra.

Risani junaki prej ali slej poskačejo v računalniške igre. So se tudi pri vaših kakšni razvijalci zanimali za to?
O, seveda so poskušali. Vsako leto kakšen pride. (Smeh.) Ne vem, zakaj potem ni ratalo. Jaz sem rekel, lahko delate, samo ne smete spremeniti. Naredite, če bo dobro, bo v redu. Eden je celo prinesel nekaj pokazat, ampak tisto me ni preveč navdušilo. Potem so pa najbrž obupali.

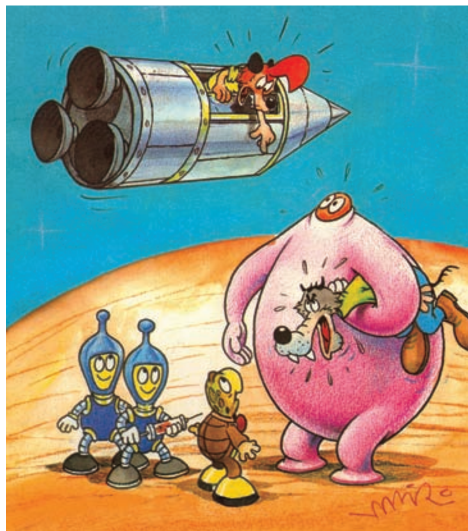
Kaj pa mislite o sodobnih, računalniško narejenih izrisankah?
Kar se risank tiče, zmeraj smatram, da so prave risanke tiste, ki jih avtor sam naredi. En avtor, tisti ki riše, ne toliko tehnično, ampak res avtorsko, se pravi risano na roko. Kar je pa kompjuterska animacija, je že industrija. Tu ne moreš reči, podpišem, to je pa moje delo. Tu morajo biti že računalničarji zraven. Ni ustvarjalno. Če jaz risan film delam in spremljam figuro, ona igra in jaz jo vodim. To se pravi, jaz igram s figuro. Računalnik pa nekdo programira in potem tisto figuro s pritiskanjem zlahka da malo bolj hitro, malo bolj počasi, jo malo poveča. Tako lahko senčijo, vse je možno. Tudi tisto, česar mi nismo mogli, oni lahko vse naredijo. Možnosti so drugačne. Ampak to zame ni avtorsko delo, to je že tehnika. Je krasno, je brezhibno, ampak nima duše.

Imate raje potem raje krajši format filma, kratkometražne risanke?
Ne, zame so bili celovečerni filmi višek. Ko sem videl Sneguljčico, je bilo konec. Takrat sem ponorel in si rekel, to je tisto. Nato sem si celo življenje želel delati take stvari. Žal pri nas te možnosti ni bilo.

Je še kakšna druga risanka na vas naredila tak vtis?
Ja, so bile še, seveda. V glavnem, ko sem bil otrok. Ko sem odraščal, sem vsrkaval filme, ki so bili takrat. Disneyjevi so bili v glavnem višek. Če pa gledam danes Shreka, me ne pritegne. Ker je grdo. Figure so grozne, grde. Jaz ne vem, a ljudje uživajo v tem, da ni lepo, da ni luštkano?

Meni se zdi Osel luštkan.
Ja, saj je fajn. Kot bi bil živ. Ampak meni še zmeraj ni, no. Jaz sem poskušal ljudem dati smešno pa estet-

sko, lepo. Punce so bile fejst, Lakotnik ni bil najbolj fejst, ampak je bil pa smešen. In so se ljudje zabavali. Izgleda, da sem uspel. Če po šestdesetih letih ne vem katera generacija še zmeraj čita, se pravi, da je v redu. Vprašanje, če bodo tiste risanke, ki so zdaj moderne, toliko časa zdržale. Najbrž ne. Spomnim se že, da so ene, ki so bile pred petnajstimi leti, izginile. Ni jih več. Druge pridejo. Ene pa ostanejo, ene so večne.



Se vam zdi, da je danes še vedno tak naval na stripe, kot je bil v preteklosti?

Naval je, seveda je naval. Samo zdaj je drugače. Na tisoče avtorjev, na tisoče različnih stilov. In je pravzaprav pretežko izbrati, kaj bi kupil, kaj tebi osebno najbolj odgovarja. Če jih imaš samo pet ali deset, potem laže izbereš. In se čudim recimo, da današnja mladina ravno tako še čita, v poplavi drugega. Ker danes je problem. Ko sem jaz risal, ni bilo nič drugega. Takrat televizije ni bilo, radia, nič ni bilo še. In so vsi kupili, ker je bilo edino, monopol ... No, to je Slovenija. Moji junaki so ponarodeli in so jih sprejeli kot Slovence. In so še živi in jih še vsi čitajo. Medtem ko druge stripe kupujejo, ker so moderni, pa dobri, pa krasni. Avtorji so fantastični.

Kakšni se vam zdijo superjunaški in japonski stripi?

Japonske figure se mi s tistimi ogromnimi očmi zdijo vse enake. Pa še nekaj je. V stripu ne maram nasilja. Naj bo smešen in poučen. In to ljudi izgleda ne moti. Ko sem jaz risal, so se želeli ljudje zabavati. Nihče ni hotel zvečer, ko pride utrujen domov, čitati o herojih pa o vojni. Tega smo imeli vsi do tukaj gor. In jaz sem prišel s temi neumnostmi. To so bile smešne zgodbe, zabavne.

Stripov o ameriških superjunakih v vaši mladosti ni bilo?

Ne, to je bilo vse prepovedano. Mi smo lahko čitali samo ruske stvari. Ruska glasba, filmi, zgodbe, zgodovina. Stripa ni bilo, ker Rusi stripa niso imeli. Ljudje pa so se hoteli zabavati in ko sem jaz prišel s temi traparijami, so vse pokupili. Stari šestdeset, osemdeset let, pa osem let stari, vsi so čitali. Ker so bili siti vojne, siti nasilja. In jaz sem se temu izognil. Narisal sem tako, da so bile priljubljene tri figure sicer vedno v nevarnosti, ampak so zmeraj zmagale. Klasični vestern, kjer enega morajo premagati. Tisti črni kavboj, enega morajo odstreliti.

Ali pa Gulikoža.

Ja, Gulikožo sem zato vpeljal, da so imeli negativno figuro. Ker ne moreš narediti zgodbe, ne da bi imel konflikt. Eni so dobri, eni so slabi. Zmagati morajo dobri. Moji trije so si bili sprva sovražni. Volk pa lisica se nista mogla videti in sta se lovila, kdo bo koga. Tukaj je volk še kuhal Trdonjo v loncu. To je bilo eno samo sovraštvo. Ko pa so postali prijatelji, mi je manjkal negativec. Potem je Gulikoža prišel. V začetku so zgodbe živalske, ker sem moral živalske risati, to je bil pogoj. Slovenske basni. In so bile vse gozdne živali: medvedje, jazbeci, srake. Potem sem pa zamenjal vse druge živali s človeškimi figurami, samo ti trije,





štirje, so ostali živalski. Pa to nikogar ni več motilo. Počlovečeni so bili. Malo sem bal, da bodo pripombe, pa se ni nihče spotikal ob to.

Svoje junake ste s časovnim strojem pošiljali v najrazličnejša obdobja. Katera tematika vam je bila najljubša?

Za vsako zgodbo sem moral iti v čisto drug žanr. Če sem risal Divji zahod, sem moral nato nekaj drugega. Potem sem šel v zgodovino, v vesolje, v Afriko. Vedno sem moral paziti, da se teme niso ponavljale. Zgodovinske so bile zelo v redu: prazgodovina, Rim. To je bila romantika. Ljudem sem moral narediti take stvari, ki niso bile vsakdanje. Da ni bilo dolgčas, da so to čitali, da je bilo zanje pravljica, pa še hecno. Vedno sem imel težave. Ko sem eno končal, sem rekel: kam pa zdaj, kam jih zdaj pošljemo?

Koliko časa ste porabili za eno dogodivščino?

Saj nisem cele narisal. Vsak teden sem moral sproti. Še za en teden naprej včasih nisem vedel, kaj bo. In potem sem se v sredi boljše spomnil, pa sem malo spremenil. Medtem ko ustvarjaš, ti pridejo ideje. Medtem ko rišeš. Pri filmu ravno tako. Ko sem začel animacijo, uh, sem rekel, tole bi bilo pa boljše, če bi drugače naredil. Potem moraš pa to speljati naprej.

Po izobrazbi ste akademski kipar. Ste kdaj razmišljali o drugačni vrsti animacije, recimo stop motionu?

Lutkah? Neee. Lutke me niso nikoli zanimale. Jaz sem že kot otrok, ko sem videl Sneguljčico pa tiste prve filme, sklenil, da bom delal risane filme, ko bom velik. To je bil moj sen. Pri nas to sploh ni bilo možno, ker ni bilo niti materialov niti literature, nič ni bilo. Zato sem pristal na stripu, ki je najbolj soroden. Ko je bilo konec vojne, sem hotel iti v Ameriko. Ampak ni šlo, kje pa. Bi me na meji ustrelili.



Ampak kasneje, v sedemdesetih, ste šli v Nemčijo. Vas ni več vleklo v Ameriko?
V Ameriko takrat nisem hotel iti, ker sem imel tukaj družino. Iz Münchna sem hodil vsak teden domov, pa žena je lahko prišla gor. To je štiri ure, ponoči si se usedel in si bil ob štirih zjutraj doma. Če bi šel v Ameriko, bi moral vse skupaj vzeti s sabo in vprašanje, kako bi bilo.

So zlata leta v Ameriki minila?
Veste, kako je. Ko si mlad, greš. Ko sem bil trideset let star, bi šel. Ko sem bil petdeset, sem šel pa v Nemčijo. Ker sem rekel, jaz sem že petdeset let star, ne morem zdaj iti v Ameriko. Tam so mladi, ki imajo vse v rokah. Kaj bo en starček prišel tja in se prerival. Pri petdesetih je zelo težko začeti novo kariero. V Nemčiji, kjer tega ni bilo dosti, sem se takoj pretolkel. Tam so me že poznali in so že vedeli, Miki riše to in to in filme.

Tam ste delali za Mordilla, ne?
Ja, tam sem delal štiri različne risane serije. To so bile desetminutne pravljice, kratki filmi. Kar veliko sem tega naredil. Mordillo, Knatterton, Knax, pa še ena druga reč. Ampak to so bili čisto različni stili.

Ste tam tudi zgodbo in scenografijo sestavili sami? Je bilo tako, kot da bi risali svoje Zvitorepce?
Ne, tam sem dobival vse na mizo in sem samo risal. Zgodbe so bile napisane, scenariji in figure so bili podani. Jaz sem potem delal samo animacijo. Delal pa sem istočasno še kakšne reklame za Ljubljano, tiste cik cak zajčke. Nikoli nisem hotel zapreti vrat. Vsako leto sem pet do šest filmov naredil še za televizijo, tako da niso pozabili, da sem živ. Ko sem prišel nazaj v Slovenijo, ni bilo prekinjeno. Vsi so vedeli zame in lahko smo delali naprej.

Zvitorepec je vaša najbolj znana stvaritev. Je kakšen vaš projekt, ki ni tako uveljavljen, pa bi radi, da bi bil bolj?
Ne. Zvitorepec je moj življenjski projekt. Tisto, kar sem zares hotel, mi pa ni uspelo. Da bi imel svoj studio. Če bi šel v Ameriko, bi ga prej ali slej imel. Potem bi mogoče zdaj tudi kompjutersko delal. No, to bi mladi delali, jaz bi samo ideje dal. Disney je imel tudi druge ljudi, ki so vse naredili. On še risati ni znal preveč dobro. Njegove prve risbe so bile bolj švoh.

So Zvitorepca kaj pograbili v tujini? So dogodivščine prevedli v kak drug jezik?
Poskušali smo, ampak se ni nikoli obneslo. Za to moraš imeti denar in dobrega menedžerja. Dobil sem ponudbe za angleščino, nekaj smo prevedli v madžarščino, nekaj v nemščino, ampak to so bili samo poskusi, potem pa ni šlo. Zdaj se poskuša tudi s hrvaščino. Če bi s tem začeli pred tridesetimi leti, bi verjetno šlo. Zdaj je malo pozno, ampak izgleda, da se nekaj premika.
Vse se ustavi pri denarju. Vsi bi delali, samo nekdo mora financirati. Čeprav ni problem, ker so to stvari, ki se potem prodajo. Tu pravzaprav ni rizika. Tako kot recimo Mordillo. Mordillo je bila idealna serija, ker niso govorili. To so zgodbe brez besed, geg, ki je risan. To so kupile vse države, ker je bilo najcenejše. Ni bilo treba sinhronizirati, vsi so razumeli. In je šlo za med. To je kupil dobesedno ves svet, samo naši ne (smeh). Še danes vrtijo Mordilla v podzemeljski železnici v Berlinu, Münchnu in na Dunaju, ko čakajo ljudje na vlak. Neverjetno, po tridesetih letih se še niso naveličali.

Ste kaj v stiku s sodobno sceno slovenskih stripov? Poznate recimo Crtič deluks?
Zelo malo, ker nimam časa. Čisto odkrito povedano, če pridete zdajle k meni, imam na mizi vsaj tri različne stvari, ki jih moram narediti. In tako je zmeraj. Poleg tega je žena bolna in sem deklica za vse. Moram kuhati, moram pospravljati, moram nakupovati, pa še risati zraven. In nisem več petinpetdeset, petinšestdeset let star, ampak petinosemdeset. Tako da so tri, štiri ure risanja na dan čisto zadosti.

Kaj pa rišete zdaj?
Vsak dan kaj. Trenutno rišem Trimčke, hočejo dvanajst novih. Prejšnji mesec sem šestindvajset naslovnic naredil za novo zbirko.

In še eno boste za Jokerja zdaj naredili ...
Saj pravim. (Smeh.) Ko pridem k mizi, imam kar po kupčkih. Malo delam, potem počivam, pa malo drugega. Zmeraj je kaj. No, hvala bogu, saj moram delati, drugače bi mi bilo pa dolgčas.



To je čisto prva Zvitorepčeva in Lakotnikova prigoda iz leta 1952. Trdonja je nastopil leto zatem v vlogi detektiva. Te zgodbe so se precej razlikovale od kasnejših.

ZBIRKA MIKI MUSTER

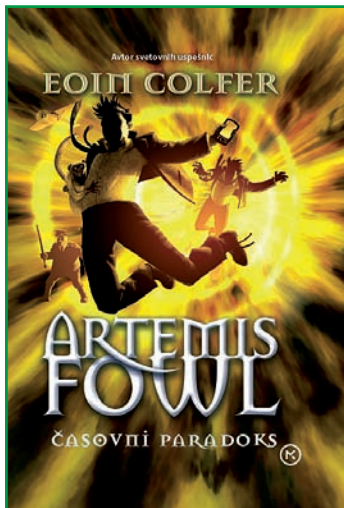
Mustrova dela so doživela že ničkoliko objav in ponatisov. Najbolj znani so zvezki in kasneje trdo vezane bukvetine Delavske enotnosti, ki so izhajale v osemdesetih in zgodnjih devetdesetih. Razširjena je tudi Delova jubilejna zbirka, ki so jo izdali pet let tega ob Mikijevi osemdesetletnici. Šlo je za dvajset broširanih zvezkov, ki so bili namenjeni pospeševanju prodaje časopisa. Cena je bila 980 tolarjev za kos in kvaliteta temu primerna, saj danes listi frčijo na vse strani.
Aleksander Buh, ustanovitelj prve in zaenkrat edine specializirane striparnice v Sloveniji, je menil, da si največje ime slovenskega stripa zasluži mnogo več. Okrog njega se je zbrala ekipa štirih somišljenikov, ki so zagrizli v občudovanja vredno nalogo: Mustrov opus predstaviti v zares vredni obliki. Novo Zbirko Miki Muster bo sestavljalo enajst trdo vezanih knjig, v kateri bodo stripi razporejeni v kronološkem zaporedju glede na datum prve objave. S tem bo njegovo življenjsko delo prvič zares pregledno. Potrudili so se najti originalne vire, veliko časa pa so preživeli tudi v NUK. Kjer so se z leti pojavile različne verzije istih stripov, bodo objavili lepšo ali celo več različic in vse



skupaj opremili z naslovnicami. Mnoge je gospod Muster izrisal posebej za to zbirko, kar ji še poveča vrednost. Poleg tega so vse materiale ljubeče retuširali, tako da gre za dosti več od običajnih poizdaj. Pri tem so sodelovali z mojstri onkraj meje, recimo s proslavljeno hrvaško oblikovalko Melino Mikulić, ki je poskrbela za vsečno podobo.
Prva knjiga je izšla konec aprila v nakladi 750 izvodov. V njej so Zvitorepčeve prigode 1 in 2, Zvitorepčeve dogodivščine (kasneje Grajski duhovi), V Afriki ter Pot v vesolje. S tem so zajeta leta od 1952 do 1955. Nujno zlo takih zbirk je spreminjanje formata, tako da so zgodnji stripi objavljeni v ležeči obliki, pa tudi kasneje se število okenc na stran spreminja. Ob izidu so priredili podpisovanje in knjigo po ceni 25 evrov razprodali v dveh dneh. Povpraševanje je bilo veliko, zato so že mesec zatem pripravili ponatis s ponovljenim avtogramiranjem. Ta verzija se od prve razlikuje po barvi platnic, saj ima izvirnik rumene, dočim je ponatis zelen. Letos načrtujejo izdajo nadaljnjih dveh knjig, kjer se glede barve še niso zedinili. Želijo si, da bi bilo vseh enajst bukvic na svetlem v naslednjih treh do petih letih.
Dogodivščine Zvitorepca in druščine bodo s tem pokrite, kar se tiče Mustrovih ostalih slikanic, pa še ne morejo z gotovostjo reči. Z njimi bodo večje težave, ker je do originalov precej teže priti. Skeniranje iz časopisov otežuje pikčasti raster, kar nagaja predvsem pri temnih prizorih. Zato pozivajo vse, ki imajo dostop do izvirnikov, da jim pomagajo. Po izidu prve knjige se jim je denimo javil možakar z originalom stripa Pot v vesolje, ki bo zdaj v lepši inačici spet objavljen v drugi knjigi iz zbirke.
Prodaja knjig se je začela izključno v Strip.art.nici Buch v ljubljanskem TPC Murgle. Za dodatne informacije oddeskajte na Zbirkamikimuster.si, Stripi.si ali e-poštno povprašajte na *info@stripi.si*. V ostalih knjigarnah je za zbirko veliko zanimanje, vendar morajo doreči podrobnosti glede finančne plati.

Eoin Colfer: ARTEMIS FOWL – ČASOVNI PARADOKS

Saga o najstniškem genialcu, čigar jedro je iz dela v del manj kriminalno, je dosegla šest kosov. Čeprav naj bi se po prvotnih načrtih pri tej cifri zaključila, bo zdaj po Colferjevih besedah rasla, dokler mu ne bo zmanjkalo zamisli. Zaenkrat mu gre dobro, saj je te knjige veselje brati.



Po naslovu je sklepati, da so tokrat na meniju špagetarije s časom. Ukrivljanje četrte dimenzije je bilo ključen del zgodbe že v Izgubljeni koloniji, vendar tu seže dlje. Ko je Artemis taval po Zunajčasju, so v resničnem svetu minila cela tri leta in vmes se je stanje v gospodinjstvu Fowlovih precej spremenilo. Najresnejša težava je materina bolezen in sin napne vse sile, da bi jo rešil. Žal se edini lek skriva v možganski tekočini (likvorju) izumrlih lemurjev. To živalsko vrsto je iztrebil prav Artemis, ko je potreboval denar za iskanje očeta. Z Marjeto zato po časovnem predoru skoči osem let v preteklost, da bi zločinskemu sebi še pred dogodki iz prve knjige preprečil napako.
Kot se je v nizu že pripetilo, so šli zanimivi liki iz prejšnjih delov spet v pozabo. Najprej je izpuhtela Butlerjeva sestra Julija, zdaj je z radarja izginila še Minerva Paradiso. Tudi pomembni novinci ne doživijo glorije, saj se dogajanje osredini na znane, preizkušene face. Artemis ljubavni interes najde v dokaj nepričakovanem viru in se še naprej levi v smer dobrega samaritana. Preobrazba je šla tako daleč, da se mu duša od čistosti že skoraj sveti v temi. Telesno mulc skoči v najbolj zblojena pubertetna leta, kar mu po hitrem postopku požene kocine in zamegli um. Kontrast med hladnokrvnim desetletnikom in hormoniziranim adolescentnežem, ki se preklata kot v šahovski bitki, je dokaj oster.
Lov na malega primata je vse prej kot enostaven in po tematiki spominja na Strašne zverinske zadeve. Zamišljen je kot splet časovnih zank ter razlik med Artemisovima značajema včeraj in danes. Odvija se urno, gladko in kratkočasno. Tudi zaradi dobrega prevoda ne manjka trenutkov, ko se bralec stresa od smeha. Prizori so slikoviti in celo v največji napetosti podmazani s pronicljivimi enovrstičnicami. Kot je v navadi, za piš toaletnih duhovitosti poprd ..., no, poskrbijo štosi Gnoja Kopača.
Akcije je na 350 straneh obilo, škoda pa, da na ta račun zmanjka časa za razdelavo novih pridobitev klana Fowl. Res upam, da bo v prihodnjih delih temu posvečene več pozornosti, saj bi bilo tako priložnost škoda zamuditi. Morda nas Colfer poteši že julija, ko je napovedan izid sedmice s podnaslovom The Atlantis Complex. ***Navi***

Amedeja M. Ličen: NASVIDENJE, VELIČASTNI SVET!

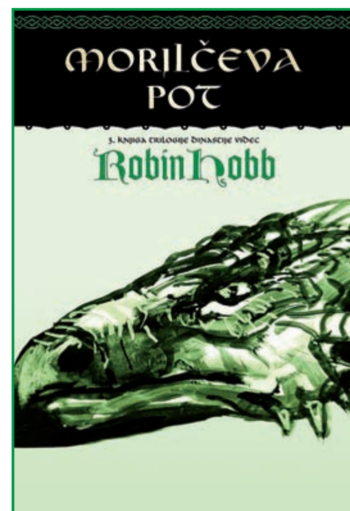
Zadnje čase se v slovenski znanstveni fantastiki udejstvujejo ženska imena – januarja smo recimo pisali o Dangoberju avtorice Mare R. Sirako. Ličnova led prebije tako, da nas izstreli v Veličastni svet ne tako daljne prihodnosti. Ko je njegove prebivalce zdesetkala uničujoča vojna, so se prisilili k ponarejeni slogi. Ovčjemu ljudstvu razen tega, da bleja po Pravilniku, ni treba delati ničesar produktivnega. Je pa hkrati vse natančno regulirano, od libida do priporočenega časa prehranjevanja. To je svet, ki je razvil modo kosmatih nog in svojevrstno folkloro, kjer smrt pospremijo z veliko žurko.
Vendar za skorjico kruha in iger kot v vsaki antiutopiji preži trda roka. Njene vzgojne klofute si prav želi hecni DenTer, ki se ne najde v oblazinjeni celici bodočnosti. Namesto da bi užival v brezmožganski idili, stalno išče načine za zadovoljitev svojega izumiteljskega



uma. S tem spominja na Patrika, podobnega kljukca iz slovenske trilogije Skrivnost doline okamenelih zmajev (Joker 182). V blodnjavi radovednosti, ki je bitjem bodočnosti tuja, se zapira v svoj svet in snuje nelegalne poskuse. To bi mu lahko nakopalo velike nevšečnosti, ob čemer njegova družica TaNida le nemočno vije roke. In ko v njuno rutino ploskneta dve trupli, se konzerva s črvi odpre.
Ker je DenTer vsesplošen štor in zaradi tega pripraven grešni kozel, se vse bolj pogreza v težave. Popisovanje slednjih prekinjajo odlomki z razpredanji in brbotajočim posmehom nad svetom, v kakršnega bi se utegnil sprevreči tudi naš. Avtorica v opombe na dnu strani vpleta spoznanja psevdoznanosti, mitov in splošnih zanimivosti, kar tekst vsekakor poživi. Kljub temu pa zna bralca zmesti, ko številne lastne domislice vplete zgodaj in na njih gradi važne niti, medtem ko jih spodobno pojasni šele kasneje. Takšno sta recimo delovanje rdečega šampanjca, organizacija kazenskega sistema in še kaj.
Toda čeprav se Amedeja z jedko satiro podrobno dotika nekaterih politično-kulturoloških vidikov, svet vseeno oriše potezno, v poenostavljeni miniaturi, ki ji manjka prepričljivosti. V vsem romanu nastopa kakih pet likov, ki so značajsko nerazviti in z bralcem ne najdejo pravega stika. Na taki osnovi je težko splesti dobro zgodbo. Ta je tudi drugače zastavljena nerodno, saj ne sledi dramskemu trikotniku. Tako zaplet kot vrh in razplet so nakvačkani nejasno in nekako v ihti. Ko po tristotih straneh guncanja afen užge resnobni konec, kar debelo pogledaš. Odrezanost daje misliti na nadaljevanja, a čeprav v spremni besedi svetujejo brisačo, to ni material za štoparijo po vesolju. ***Navi***

Robin Hobb: TRILOGIJA DINASTIJE VIDEC

Zgodb o odraščanju je v fantazijski literaturi ničkoliko. Najverjetneje zato, ker je ta povečini namenjena mladim ali vsaj mladim po srcu – tistim, ki še znajo sanjati. Trilogija dinastije Videc nadvse uspešne pisateljice Robin Hobb s pravim imenom Margaret Ogden s tega stališča ni nič kaj izvirna, saj spremlja kraljevskega pankrta Fitza, ki odrašča v izmišljeni srednjeveškoidni deželi. Štorija, kot jih je dosti že bilo in jih še bo, tako v knjigah kot v igrah.
Toda serija, ki se v angleščini kliče Farseer Trilogy in označuje začetek najbolj uspešnega dela pisateljske poti gospe Hobbove, odraščanje vzame le kot temelj za intrigantno spleteno povest v treh nadaljevanjih. V prvem, Morilčevem vajencu (Assassin's Apprentice), izvemo za poreklo dečka Fitza-Plemenitega Vidca in za njegove prebujajoče se nadnaravne moči v obliki telepatske povezanosti z živalmi, ki pa mu niso v veliko pomoč v vrtincu zarot in nevarnosti, ki premetavajo Šest vojvodin. V slapu istočasno nežne in ostre proze, ki se ne spušča v podrobne opise (u)bojev ter ni profana, a pričara resnobno, napeto vzdušje, se izoblikuje lik, ki nikakor ni junaški, pa tudi ne strahopeten. Je le mladenič v vretenu življenja, ki se vse bolj zanaša na lastne spretnosti – sploh, ko ga nanovačijo za ašašinskega vajenca. Hkrati prva knjiga začne zgodbovne niti, ki se razrešijo šele v naslednjih dveh, in se konča s privlačnim viscem. Dvojka, Kraljevi morilec (Royal Assassin), Fitza pahne v položaj osumljenca za kraljevski umor, medtem ko se trojka, Morilčeva pot (Assassin's Quest), bavi z junakovim maščevanjem. Morda se sliši klišejsko, toda pisateljica zna pripoved naštrikati tako, da se spremeni v dosti več kot pustolovščino z meči in sandali. Zrela, sočna fantazija je to, kar potrjujejo tudi okusne naslovnice vseh treh bukev.



Videc ni več najnovejše delo, saj je trilnica v izvirniku prišla med leti 1995 in 1997. Kdor je prišel na okus temačnega, z akcijo, krvjo, fukom in črnim humorjem prežetega modernega fantasyja, kot ga občrtavata Martin in Abercrombie, se bo morebiti nekoliko dolgočasil, saj Hobbova bolj kot nanju spomni na LeGuinovo. Tudi prevodu, čeprav je kompetenten, manjka iskrice, kakršno žari v Kendovih Potterjih in Gradišnikovem Prstanu. In minus je visoka cena posamezne knjige, ki kljub mehki vezavi znaša krepkih 38 evrov. Ob izidu zadnje so strošek prvih dveh delov znižali na 30 EUR, kar pa še vedno ni malo. Toda kompleksnost likov in pripovedi, obravnava drugod tako zlorabljene tematike in obsežnost serije, ki obsega skoraj dva tisoč večinoma nerazvlečenih strani, strošek malodane upraviči. Farseer je eno boljših del modernega fantasyja in radujmo se, da ga imamo končno v slovenščini. ***Sneti***

10 Let
www.bolha.com

Terme Sobe
Apartmaji
Izleti Počitnice
Hoteli
Potovanja
Križarjenja

Vsak dan več kot
2.700
oglasov v rubriki turizem

Novosti:
Posodobljeno iskanje po rubriki turizem – vrsta potovanja, destinacija, datum potovanja, ...



Kje boste dopustovali letos?

Počitnice, potovanja, izleti, hoteli, sobe, apartmaji, ...

Izberite vaš dopust na Bolha.com!

bolha.com
trg mnogih priložnosti

Bolha d.o.o., Bravničarjeva ulica 13, 1000 Ljubljana.

SHREK FOREVER AFTER

Po devetih letih se saga o grdobcu Shreku zaključuje. Bila so to prijetna leta in čeprav nadaljevanji nista dosegli prvenca, so bile zelene animiranke vedno vredne ogleda. Četrta zgodbo zaokroži tako, da konec poveže z začetkom. Shrek je izmozgan od družinskega življenja in pristane na pakt s hudičem v podobi Špicparkeljca. Ta tako kot nekoč princ kuha zamero, zato ogra odvrti v vzporedno resničnost, kjer se je zgodba odvila čisto drugače. Kar nastane, je temačna rekonstrukcija dogodkov in prizorov iz enice. Stranski liki ostajajo, vendar so spremenjeni, saj Shreka sploh ne poznajo.



Špicparkeljc je s svojim lokavim nasmeškom in prevelikimi čekani spodoben negativec. Kot tak ima za ljubljenko ozobljeno, mesojedo velegos.

Glasove so posodili vsi osrednježi, torej Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz in Antonio Banderas, dočim je Parkeljc Walt Dohrn. Izrisanko tudi pri nas spremlja močan marketing, saj se nam zelenko smeje s plakatov in nas preplavlja s kozarci ter magnetki. V kinu sta na izbiro podnaslovljena ali sinhronizirana verzija. Shrek je Dario Varga, kopitljač Jose, Fiona Tanja Potočnik, Špic Primož Ekart in mačkon Sebastijan Cavazza. Ta je s svojo šarmantno prejo glavna zvezda. Vse besedne igre sicer niso prevedljive, zato pa slovensko verzijo bogati zasedba koroško-štajerskih grdobcev, ki jim načelujeta Jernej Kuntner in Štefan Kušar. Ob ogledu izvirnika narečne štose vsekakor prezreš.



V risanki se znanemu paru pridružijo še drugi orki. Stalno so si v laseh z veščami, pobeglimi naravnost iz Oza. Uganete, kdo je debela mucica?

Odločiš se lahko tudi za 3D-inačico. Narejena je v redu, čeprav si filma ne boste zapomnili po prostorskih učinkih. Si ga boste pa po nekaj posrečenih skečih oslovsko-mačje narave. Takisto je kul nabor grdobinskega hecanja, od flatulence do čimičang. A četudi se vmes sproščeno narežiš, je vse skupaj že nevarno razredčeno in ni mi žal, da se je Dreamworks odpovedal razvoju Shreka 5. Kot pa si lahko mislite, to ne pomeni, da se bo grdobčev svet poslovil. Osrednja nit se je sicer zaključila, toda lastne se bo lotil Obuti maček. Za prihodnjo jesen pripravljajo Puss in Boots: Story of an Ogre Killer, ki bo pojasnila mačorjevo ozadje pred dogodki v drugem Shreku. ***Navi***

Shrek že zavedno lomasti po kinodvoranah.

KICK-ASS

Oziraje na nezdravo frekvenco, s katero se množijo filmi na podlagi superjunaških stripov, točka nasičenosti ni več daleč. A žarek upanja ostaja. Dame in gospodje, spoznajte Kick-Assa, najbolj polsposobnega varuha pravice tostran Hrabrega miška in Banananjama!



Christopher Mintz-Plasse v vlogi kičastega Red Mista. Če se vam bo dozdevalo, da ste ga nekje že videli: v Superbadu je bil McLovin.

Štorija v cenen zelen kostum, naročen kar po internetu, postavi mladca, ki se nekega dne, ko ima dovolj najstniške anonimnosti in krivic vsakdanjika, odloči postati heroj zamaskirane sorte. Prvi spopad z lopovi se zanj konča skrajno tragično, a Dave Lizewski ne odneha. Z nadaljnjim treningom ne postane bistveno boljši borec, toda vztrajnost se mu izplača, ko se posnetek njegovih bolečih (pretežno zanj, a tudi za zlikovce) dogodivščin znajde na YouTubu. Tako oklicani Kick-Ass čez noč postane spletna atrakcija, sreča pa se končno nasmehne tudi alter-egu Davu, ki se zbliža s punčaro, v katero je zatreskan. Medijska odmevnost se sicer kmalu izkaže za dvorezen meč. Po eni strani se Kick-Ass spoprijatelji s pravima vigilantoma, neizprosnim Big Daddyjem (Nicolas Cage v eni svojih boljših vlog zadnjih let) in Hit Girl. Po drugi pa pritegne pozornost mafijskega šefa, ki ...

No, bodi dovolj kvarnikov. Pelikule ne smete zamuditi iz dveh razlogov. Prvi je groteskno, stilistično neoporečno grafično nasilje, ki ga nad nepridipravi v par huronskih scenah uprizorita Big Daddy in njegova hčerka Hit Girl. Ta je podlaga za val ogorčenja med dušebrižniškimi ameriškimi kritiki, ki najbrž še niso čuli za Tarantina in ki parodije očitno ne štejejo med prvine filmske umetnosti. Drugi razlog pa je preprosto, da je Kick-Ass spretno režiran, zabaven in osvežujoč celovečerec, ki pod krinko najstniške komedije, sparjene s superjunaškim žanrom, skriva plast resnobe. Vseeno pa ga ne gre jemati kot resno kritiko pokvarjene družbe, niti kot prispodobo želje posameznika, da bi v tem krutem svetu pravico vzel v lastne roke. Tudi zato, ker v drugi polovici malo preveč radovoljno skoči na tir standardnih holivudskih akcijad in se zaključi precej banalno. Ampak boljši kot Iron Man 2 je v ama vseh pogledih. ***Case***

Kick-Ass je že pristal v gusarskem zalivu, dočim pri nas zanimanja za distribucijo ni veliko.



Kick-Ass je bil najprej strip Marka Millarja. Špricajoče krvi in odrezanih udov je tudi tam ničkoliko.

DEFENDOR

Po zanikrnih ulicah neimenovane metropole se sredi noči sprehaja čudak. Na pogled se zdi pripadnik specialne enote, toda na prsih se mu svetlika črka D, improvizirana z lepilnim trakom. Na opazke nepridipravov odgovarja z globokim glasom in stripovskimi enovrstičnicami, pred fizičnimi napadi pa se brani s fračo in frnikolami. Pravijo mu ... Defendor. No, pravzaprav mu rečejo kar Defender, z ejem, kar Arthurja Poppingtona običajno močno vzroji. Srednjeletni možakar z IQjem okoli osemdeset je namreč trdno prepričan, da je superjunak. Spočetka, dokler ga družba in možje v modrem tolerirajo, je pri svoji aktivnosti še kar uspešen. A idilično stanje ne traja dolgo. Stvari se zanj in za odpadniško najstnico zakomplicirajo, ko prekrižata pot umazanemu policaju ...



Woody Harrelson z glavnimi vlogami nima posebne sreče. V Defendorju si sicer nima česa očitati.

Defendor je po Kick-Assu še en film, ki poklic pouličnega heroja položi na pleča človeka brez posebnih atributov. Le ne gre toliko – oziroma sploh ne – za junaški popis dogodkov naključnega rešimoža, kolikor za dramo. Ta pod drobnogled vzame življenje osebe, ki v herojsko službo beži pred lastnim jazom in mizerijo vsakdana. Rahla umska motenost glavnega junaka film potiska v smer priznanih izdelkov, kot sta Rain Man in I Am Sam. Toda Defendor tako visoko ne seže, saj ga je težko jemati resno zavoljo ambicioznega, a preveč plehkega scenarija, ki nerodno koleba med komedijo, povestjo o razumsko omejenem možiclju, parodijo superjunaštva in tradicionalno kriminalko. Situacijo blaži Woody Harrelson v glavni vlogi, toda ogled naj vam kljub temu ne bo prioriteta. ***Case***

Defendor mesto že brani na ploščkih. V slovenske kinodvorane ga najbrž ne bo.



Dekonstrukcija superjunaštva se filmu ne posreči najbolj, kot drama pa je precej neprepričljiv. Škoda.

FILMSKI VPRAŠALNIK

Filmoljubci, na plan! Skupaj s sponzorjem, distributerjem Continental Film, vam ponujamo priložnost, da obogatite svojo zbirko visokorazločljivih titul. Napaberkovali smo lep kup ploščkov blu-ray, na katerih so same kulske reči. Trilogija Gospodar Prstanov, denimo. Pa Avatar. Sherlock Holmes. In za povrh Avtomobili ter Alvin in veverički. Ker deliti tako lepih nagrad v tri krasne pač ne gre, se boste morali potruditi in rešiti spodnje zagonetke, ki so, jasno, filmsko obarvane. Črke pravilnih odgovorov vam bodo dale končni odgovor. V pomoč: gre za naslov filma, katerega nadaljevanje – ali nemara predelavo – bomo prihodnji mesec lahko gledali v kinu. Geslo napišite na dopisnico, priloženo reviji, in jo skupaj z megadlako iz brade Stevena Spielberga odpošljite do 5. julija.

1. Alvinovi veverički obvladajo kaj?
p) petje in splošno razgrajanje
r) ples ter vezenje gobelinov
d) rokoborbo in sinhrono plavanje

2. Kje je Okrožje 9 in kdo je v njem zaprt?
s) v ZDA, Mehičani
m) v Afganistanu, talibani
r) v Južni Afriki, vesoljci

3. V katerem od naštetih filmov NI igral Gerard Butler?
d) Gamer
n) Bounty Hunter
e) Terminator: Salvation

4. Roberta Langdona, Junaka Da Vincijeve šifre ter Angelov in demonov, v filmu upodablja:
a) Harrison Ford
d) Tom Hanks
i) Sylvester Stallone

5. Sir Patrick Stewart je idealen izbor za profesorja Xavierja v Možeh X. A bolj slaven je kot kapitan Jean-Luc Picard. Kateremu Enterprisu je poveljeval?
n) NCC-1701 in A
a) NCC-1701D in E
r) NX-01

6. V Avatarju najdemo Sama Worthingtona in Sigourney Weaver. Oba sta že delala z Jamesom Cameronom. Kje?
s) V Terminatorju in Titanicu
t) V Aliens in Terminator: Odrešitev
m) V Resničnih lažeh in Breznu

7. Sean Bean umre skoraj v vsakem filmu, v katerem se pojavi. V katerem delu Gospodarja Prstanov ga spremenijo v ikebano?
o) v Bratovščini
f) v Stolpih
j) v Kraljevi vrnitvi

8. Guy Ritchie, režiser Sherlocka Holmesa, je za naslovnega junaka izbral Roberta Downeyja juniorja. Pogosto pa v njegovih filmih glavno vlogo igra nekdo drug. Kdo?
c) Madonna
r) Jason Statham
k) Robert Pattison

Dobitniki prinčevskih nagrad iz prejšnjega kviznika: Jaka Fefer z Vrhnika, Jože Sambolič iz Ljubljane, Zvezdan Jurkovič iz Kopra (igra za PS3), Simon Šterbenk iz Kranja, Janez Košenina iz Medvod in Predrag Žunič iz Ljubljane (kompleti lego kock), Bor Mojškrc iz Ljubljane, Jernej Kališnik iz Kranja in Igor Djilas iz Ljubljane (filmska roba: ure, majice, kape, papuče …).
Rešitev je bila BODALO.



Gesla križanke:

avtor JANEZ KORENT; VSTAVLJENI DEL; ORESTOVA SESTRA; FR. PISATELJ (EMILE); JOKER; JANEZ MENART; KIPARJEV IZDELEK; STANKO ARNOLD; SKAKALEC MALYSZ; ZVEZDNI UTRINEK; MANJŠANJE ŠIRINE; SPONA, OKOV; SMUČAR. SREDIŠČE NA FINSKEM; NEZRELOST; SL. GLASBENI DUET; PRENAŠALEC MISLI NA DALJAVO; GR. BOG. NESREČE; ZEMELJ. PLIN; GLAVNO MESTO STARE BABILONIJE; SILICIJEV DIOKSID; ZDRAVILNA RASTLINA; VENO TAUFER; ZDRAVILO Z OPIJEM; LETOVIŠČE V ŠVICI; OLGA JEŽ; JEČA, ZAPOR; KOŠARKAR LORBEK; PRITOK RENA V ŠVICI; NINO ROTA; RADIJSKI VODITELJ (ANDREJ); VODA IZPOD SKALE; BONBON IZ ŽGANEGA SLADKORJA; SOCIALNI POLOŽAJ; risba KIH; OBMOČJE OKOLI SEVERNEGA TEČAJA; AFRIŠKA ANTILOPA; SNOV ZA RAST; PIVSKI VZKLIK; SL. GLASBENIK (SLAVKO); ČEBELJA TVORBA; RT NA J. ŠPANIJE; DENARNA ENOTA V IRANU; REKA V BOLGARIJI; IT. KOLESAR (IVAN); KUNTNER TONE; OBREŽJE; DEL SKELETA; ALFRED NOBEL; RIŽEVO ŽGANJE; JAVNA DAVŠČINA, KOLKOVINA; LINGVIST CHOMSKY; KOPANJE; DVOJICA; SREDIŠČE IMOTSKEGA POLJA V DALMACIJI; DEL ŽIVAL. TELESA; IVAN NAPOTNIK; OCET; SOCIALNA DEJAVNOST; STAR SLOVAN; IZDELOVALEC POLETNIH OBUVAL

Res lepe igrice prejmejo: Klemen Krnel iz Smrij, Jernej Karu iz Dupljega, Darko Kranjec iz Ljubljane. Veselo igranje vsem skupaj! Rešitev je bila: RIBIČ SAMO.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. julij. Tri nagrade so solidne!

Gas do daske

Kot sem jazst, LordFebo, v tej rubriki že večkrat priznal, je bil Joker leta 1995 tako po videzu kot vsebini prejkone amaterski izdelek. A kalček naše kritiške zajebanosti je pognal že tedaj, kar se lepo odrazilo v opisu Full Throttla. Marsikdo ima ta legendarni Lucasov naslov v zlatem spominu, saj je šlo za eno najbolj pompoznih iger tistega časa. Tuji mediji so ji vsi po spisku lepili ocene 90 in več. A ne Joker. Pri nas je fasal komaj 80. Razlog je bil enostaven. Kljub nepozabni animaciji in fantastični muziki je bila pustolovščina kratka, lahka in premočrtna. Prav spomnim se, da sva jo s Sneto sekiro igrala vsak zase in oba sva jo brez pomoči končala v enem popoldnevu. Razočaranju zavoljo dolžine je sledil še mlačen zaključek z Benom, ki se odpelje v drugi del. Interaktivna risanka, smo tedaj zapisali, in ne avantura, kot se šika. Dokler je trajala, je bila čisto v redu, a konkurenca je ponujala precej daljše igralne čase, tudi na rovaš večjega izziva. V tedaj aktualnem Discworldu sem recimo za en sam problem porabil več ur kot za ves Full Throttle.



Tisti mesec je bila ena boljših predstavnic tega pestrega žanra igra Flight of the Amazon Queen (89), v kateri smo odkrivali skrivnosti južnoameriške džungle. Špil je bil resda čisto klasičen, brez prelomnosti v slogu cepitve štorije, več likov ali posebne širine rešitev posamičnih ugank. Povrhu je imel celo za tisto letnico nekam okorno, kockasto grafiko. A slikovita podoba, humoren pridih in dobro zastavljene puzle so ustvarile eno nepozabnih dogodivščin. Ko bi le bilo danes več takih.

Preostanek omembe vrednega tedaj opisanega špilovja predstavljajo carski Virtua Golf (86), utirjena arkada Chaos Control (79), transportna tajkunščina 1830: Railroads & Robber Barons (81), brza letalska dirkačina Slipstream 5000 (88), zelo dobri Virtual Pool (86) in asteroidščina Super Stardust (75). Bolj kot ta bera, ki se ni vpisala v anale, je zanimiv preizkus utripajočih naočnikov 3D max. Aktivne špegle, kakršne Nvidia promovira kot najnovejšo tehnologijo, kakršne prilagajo 3D-televizorjem in kakršne smo imeli na čebru pri gledanju Avatarja, smo testisirali že petnajst let nazaj. In občutek ni bil nič slabši. Še danes pomnim, da je bil Descent, za katerega se je nekaj kasneje izkazalo, da je edina igra, ki podpira ta očala, resnično globinski. Takisto pomnim glavobol po nekaj igralnih urah na račun prešvoh frekvence zapiranja in odpiranja polken. Ker smo verjeli nekemu korejskemu izdelovalcu, da je v pripravi na desetine naslovov, ki bodo združljivi z očali, smo hrabro, da ne rečem neumno, svetovali nakup.

Razen tega je Joker 23 vseboval še za one čase tradicionalnih šest strani rešitev, par obskurnih železninsko-sistemskih nasvetov davno pozabljenega 'vdano vašega UroŠa', oglasov s cenami, ki 'že vključujejo 5 % prometni davek' in res veliko napovedi, med katerimi je moč najti prvi NFS, F1GP2 in Dungeon Keeper. Verjamem, da bi namesto suhoparnega popisa vsebine nekega prajokerja raje brali o anekdotah Snete sekire in švedskih slačipunc, vendar junij 1995 v tem smislu ni bil pester. Sorči. Stoposto bo prihodnji mesec bolje.



Sprva amigin in nato PCjev Super Stardust je bil eden ključnih šutemapov za 16-bitne sisteme. Tako kot v posodobljenem SS HD je bila poanta sesuvanje asteroidov, ki pa so ga delile 3D-tunelske sekcije.



The Flight of Amazon Queen je bil Full Throttlovo nasprotje. Ni imel dolgih, risankastih animacij, rokerske muzike in profesionalnih govorcev, imel je grafiko na ravni dve leti starejših Monkeyjev in Indyjev, starodoben vmesnik. A je bil po drugi plati čistokrvna pustolovska zajebanka, ki se je prikupila že v uvodnem delu. Tam nerodnega pilota, ki mora prepeljati filmsko zvezdo, konkurent zapre v špajzo.



Alex Dampier Pro Hockey 95 od precej slabega založnika Merit je bila tisti mesec najslabša opisana igra. Predvsem je bila težavna vodljivost. Pogled je bil namreč izometričen, tako da je bilo igrišče pod kotom 45 stopinj, pri čemer pa hokejašev ni bilo mogoče voditi po ravni diagonali, le cik cak.



Ben je na kraju Full Throttla sedel na moped in se odpeljal v dvojko, ki pa je nikoli ni bilo. Leta 2000 je Lucas pričel z razvojem nadaljevanja, Payback imenovanega, a to pot brez legende Tima Schaferja. Projekt je zavoljo vmešavanja kravatnikov razpadel še isto leto. Dve leti kasneje so blagovno znamko obudili in na E3ju glasno pokazali sekvel Hell on Wheels, tokrat v akcijski različici za konzole. Zadevo so kmalu zatem brez otipljivega razloga ukinili.

srečko

Dan je lovil zadnjo sapo in Polona me je že čakala. Pila je kratko kavo in žganico v trebušastem kozarcu. Ko sem prisedel, sva bila tiho. Nisem je videl že dvajset let.
"Kaj je narobe?" sem jo vprašal.
"Plešast si," mi je rekla in se nasmehnila.
"Ti pa debela," sem ji odvrnil.
"Nisem," je rekla.
"Nisi," sem se strinjal.
Še vedno je bila dekliške postave, kot takrat, ko sva se poleti kopala v reki in je bleščala skozi moje dneve.
"Kaj je narobe?" sem še enkrat vprašal.
Prižgale so se cestne luči.
"Pridi, greva," je tiho rekla.
Prikimal sem.
"Ampak greva z mojim avtom."
"Zakaj pa ne z mojim?" sem vprašal.
"Lahko tudi s tvojim. Glavno je, da ti voziš," je rekla.

* * *

Ko sva se vozila, je bila dolgo časa tiho. Gledala je strmo predse v drevesa, ki so ob gozdni poti v brezkrvni svetlobi luči bežala mimo.
"Oprosti, ker sem te poiskala ... ampak ne morem več," je rekla in me pogledala.
"Hočem videti, če še vedno lahko. Prosim," je rekla.
"Lahko," sem ji zagotovil.
"Hočem videti," je rekla.
Z roko mi je zagazila v lase in spreletelo me je po hrbtu.
"Prosim," je zašepetala.
Pokimal sem. Nasmehnila se je. Z roko sem poiskal gumb ob volanu in ga obrnil. Cesta pred nama je izginila v temi. Pospešil sem. Polona se je smehljala. Nato sem zaprl oči. Vozil sem in vozil, dokler ni Polona položila svoje dlani na moje lice. Bila sva že skoraj v mestu, pod drevoredom cestnih svetilk. Prižgal sem avtomobilske luči. Do bolnišnice sta bili še dve uri vožnje.

* * *

Vzpenjala sva se po stopnicah, ona pred mano, in rahlo suvanje njenih bokov je vztrajno obračalo čas nazaj. Stopila sva v zastekljen hodnik in vame so se zazrli risankasti zajčki, ptički in srnice, ki so vztrajali v svojem trenutku, nalepljeni na steklo.
"Tole je on narisal," mi je pokazala. Na steni je bila obešena slikica nečesa, kar bi lahko bila Polona, lahko pa tudi kakšna druga ženska. Imela je paličasto telo in nos kot breskev. Spodaj je pisalo MOJA MAMI.
Polonin sin je v majhni sobi ležal na postelji, okrog njega so rasla drevesa infuzij. Na mizi je imel plišastega dinozavra roza barve. Sedel sem na stol poleg postelje, Polona pa se je previdno spustila na posteljo poleg mene in pogladila otroka po glavi.
"Spi," je rekla.
"Koliko časa je že tako?" sem vprašal.
"Kakšno leto," je rekla. Vzela si je čas in mu popravila pramen las, popravila večkrat, dokler se mu ni prilepil na potno čelo kot jesenski list. Naposled me je pogledala.
"Samo bodi tu nekaj časa," je rekla.
Pokimal sem.
Sedela sva, dokler ni zarezala prva britev sonca. Enkrat takrat je vse začelo piskati. Prišli so zdravniki. Polona se je vrgla ob steno in moral sem jo držati, da si ni spraskala obraza. Sina so odpeljali. Ko sva šla, je s stene vzela svojo sliko, nato pa jo na parkirišču razsula.
"Polona," sem rekel.
"Pojdi," je rekla, objokana in steklena. "Samo ... pojdi. Bom že prišla domov."
Sedel sem v avto in se odpeljal.

* * *

Z vsemi ljudmi okoli sebe sem vedno delil srečo. Imel sem je neskončno. Edino Polona je vedela, kako to deluje. No, saj ni bilo kaj vedeti ... Preprosto je šlo človeku, poleg katerega sem bil, vse najboljše. Nič se mu ni zgodilo. S Polono sva se kot otroka postavljala ponoči sredi ceste in avtomobili so divje zavirali in se ustavljali centimetre pred nama. Tovornjak se je prevrnil, vozniku ni bilo nič. V vasi, kamor sem k babici hodil na poletne počitnice in kjer je živela Polona, je bilo polno zoprnih psov, ki sva jih hodila izzivat. Prišla sva čisto blizu, oni so histerično lajali, ko je prišel lastnik, pa sva zbežala in razburjeni pes je ugriznil njega. Name ta sreča ni delovala, če sem bil sam, toda bil sem varen, če je bil nekdo poleg mene. Polona enostavno ni hotela, da se mi kaj zgodi, torej sem bil varen, ker sem s tem njo delal srečno. Vozila sva se na kolesu z zaprtimi očmi. Z mostu sva se metala v reko in vedno pristala v tistem globokem delu, okoli naju pa so bile zobate, renčeče skale. Prvič sva se ljubila, ko sva imela štirinajst let, v kuhinji poleg je bila moja babica. Ko sva končala, je prišla v sobo in prinesla piškote. Nikoli naju niso dobili pri ničemer. Ko je babica umrla, smo njeno hišo prodali in s Polono sva zgubila stike, jaz pa sem ohranil srečo. Če sem se obdal s pravimi ljudmi, sem skozi njih tudi jaz dobival. Skupaj s prijatelji smo zadeli na lotu in si razdelili denar. Bil sem premožen in brez vsake skrbi. S srečo, ki se je lepila na vsakogar, ki mi je bil v bližini. Do smrti otroka moje prijateljice, ki me je poiskala z razlogom, da se to ne bi zgodilo.

* * *

Žena Petra me je čakala v kuhinji.
"Celo noč te ni bilo," je rekla.
"Vem," sem rekel.
Zadnje mesece je bila odtujena in mrzla, ko sem se je dotaknil. V hišo je naselila prepih. Slabo sem spal poleg njenega hrbta in tiste krivulje, po kateri sem se rad sprehajal z dlanmi.
"Spat grem," sem rekel.
"Mi ne boš povedal, kje si bil?" je vprašala.
"Služba," sem ji rekel.
Pokimala je, nato se zazrla skozi okno. Spal sem slabo. Sanjalo se mi je o jelenih s kovinskimi rogovi, na katerih visijo rdeče vreče.

* * *

Moj zdravnik je bil resen človek. Zelo resno je zložil stvari na mizi, preden mi je povedal, da bom kmalu umrl. Nato mi je resno povedal, kako mi lahko pomaga, da bom umrl čim kasneje. Kimal sem in kimal. Njegov mobilni telefon je vmes trikrat zapiskal. Pogled mu je vleklo proti zaslonu.
"Kar dajte," sem rekel.
Pohlepno je planil po mobitelu in nekaj časa bral.
"Kaj pa je?" sem ga mirno vprašal.
"Zadel sem karte za koncert Leonarda Cohena. Trikrat."
"Kakšna sreča," sem rekel.
Na poti domov me je klicala Polona.
"Nekaj ti moram povedati," je rekla.

* * *

Dobila sva se v isti gostilni. Takoj, ko sem sedel, je rekla: "Hvala."
"Zakaj?" sem vprašal.
"Ko je mož izvedel, da je sin umrl, je preklical poslovno potovanje v Indijo. To letalo je nato strmoglavilo. In ... noseča sem," je rekla. "Morda je to najboljše. Tega še ne čutim, ampak vem. Tudi če bi preživel, bi imel grozno življenje. Zadnje leto sem blazno trpela. Čeprav bi preživel, bi trpela jaz, on in moj mož. Ne upam si tega reči, ampak morda sem zdaj bolj ..."
"... srečna?" sem dokončal.
Nasmehnila se je, vstala, me poljubila in šla.

* * *

Ko sem prišel domov, je bila Petra v službi. Hodil sem po sobi, dokler mi ni postalo slabo in moral sem sesti. Nekaj je bilo narobe v sistemu, ki mi je deloval vse življenje. Dar brez napake se je obrnil proti meni. Premetal sem vso hišo. Odprl vsako omaro. Nisem vedel, kaj iščem. Stresel sem smeti po kuhinji in jih prebrskal. Odprl sem vsak zmečkan listek. Ko se je Petra vrnila, sem počakal, da je šla v kopalnico. Nato sem iz torbe vzel njen telefon in prebral sporočila. Bilo jih je nešteto, vse od ene osebe: GREGOR. V zadnjem je pisalo: "Jutri velja. Ob 12h."

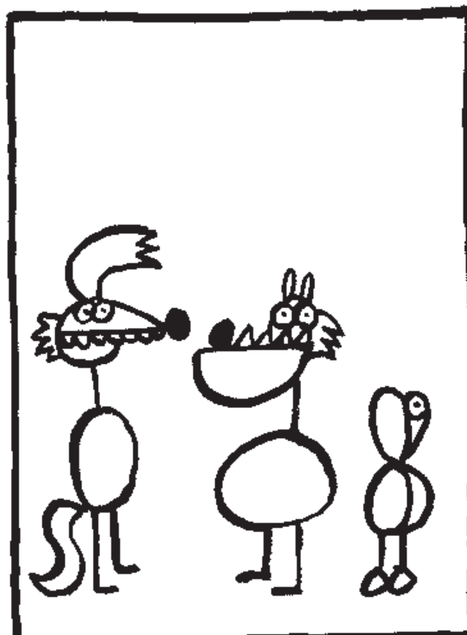
* * *

Petro sem čakal pred službo, nato sem ji sledil. Ob dvanajstih se je v zanikrnem lokalu dobila z moškim moje starosti, samo malce višjim. Sedela sta zelo skupaj. Gledal sem ju skozi okno. Ko je odšla iz lokala, je bila objokana. Gregor ji je sledil. Počepnil sem za avtomobil, ki je bil postavljen tako, da ga nista videla. Kakšna sreča.
"Ljubim tebe," mu je rekla. "Ne morem pa brez njega. Ne znam ti razložiti. Ampak z njim nisem več srečna. S tabo pa sem. Razumeš?" mu je rekla.
"Pusti ga ... prosim," je rekel on. "Povej mu, da si noseča in pusti ga. Pridi z mano. Prosim."
Nič ni odgovorila, sedla je v avto in odpeljala. Čez nekaj časa se je odpeljal tudi Gregor.

* * *

Vozil sem se po mestu, dokler ni padla noč, in bil pomirjen. Še vedno sem to, kar sem vedno bil – en velik srečko. Nisem pa računal na to, da bo nekdo srečen samo takrat, ko mene ne bo. Če bi to vedel prej, bi se umaknil, odselil bi se in tako bi preživel. Ampak Petra ni vedela, kakšen vpliv imam nanjo ... jaz pa ne, kakšen vpliv ima name ona. Sreča ima čuden smisel za reševanje problemov.
Zdaj sem bil v avtomobilu sam. Ni bilo Polone, da bi potrebovala mojo srečo. Nikogar ni bilo. Samo drevesa in jezik luči, ki je drsel po njih. Vozil sem še nekaj časa, nato pa ugasnil luči in zaprl oči.

Kontejnerus




ZDAJ BOM AKTIVIRAL ANTENO.
VELJA.


NEKAJ JE NAROBE, SAMO MOTNJE SLIŠIM.
JAZ SEM LAČEN.


OPROSTITE, PROSIM LEPO.


ALI IMATE MOGOČE DOVOLJENJE ZA TOLE ANTENO?
KAKŠNO DOVOLJENJE?
TAKO TOREJ. SE MI JE KAR ZDELO.


NISMO VEDELI, DA JE TREBA DOVOLJENJE.
LAČEN.
MORAL VAS BOM PROSITI, DA STOPITE Z MANO.
P.B. 2010


TAKO. V TEJLE LESENI OGRADI BOSTE ZDAJ DO KONCA SVOJIH DNI VSAK DAN OLUPILI PO SEDEM KAMIONOV KROMPIRJA, DRUGAČE VAS BOMO TEPLI. ALI STE RAZUMELI?
MISLIM, DA ŽE IMAM NAČRT ZA POBEG.
AUFBIKS!


JAZ SEM JOKER, GLAVNI JUNAK TE ZGODBE. SAM ŽE DOLGO LUPIM KROMPIR IN NI MI HUDEGA, SAJ SEM POSLUŠEN IN ME ZATO NIHČE NE TEPE, RAZEN OB VEČJIH PRAZNIKIH.
TAKO JE.


AAAHH! TA SVETLOBA! OSLEPLJEN SEM! KAJ SE DOGAJA?
HVALEŽEN BODI, SREČNIK, ZAKAJTI OBSIJALA TE JE LUČ SONCA, KI SIJE IZ MOJE RITI! ALI VIDITE ZDAJ? JAZ NISEM NERAZUMEN.

Več na www.cockta.si.

Sleci me

in sodeluj v nagradni igri!



Glavna nagrada

Peugeot 206+

10-dnevna nagrada (11x)

treking kolo



Dnevna nagrada (124x)

nogometna žoga





Poišči kodo na hrbtni strani etikete Cockte ali Cockte limete in sodeluj v nagradni igri.

Nagradna igra traja od 15.5. do 15.9. 2010.

Slike so simbolične.


Joker
SUPER
MARIO
GALAXY
2
TM

RED DEAD REDEMPTION™

Joker

